#341 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

# POWER UNLIMITED

PU ♥ MK AL BIJNA 30 JAAR

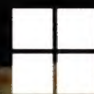


# 2022: REVENGE OF THE VIDEOGAMES?

MAAK JE KLAAR VOOR DE NIEUWE WITCHER • HET GEHEIME VERLEDEN VAN ASSASSIN'S CREED • DE CHINESE FF XV WERD DOOR ÉÉN MAN GEMAAKT • GAMES DIE ZO GOED ZIJN DAT ZE EEN GENRE WERDEN • FIRE EMBLEM EN WAAROM GAME-PERSONAGES DOOD MOETEN KUNNEN • VAN DEZE GAMES WORD JE ONBEWUST KUNSTZINNIGER • GAMES MET MICHAEL JACKSON, DAVID BOWIE EN PENÉLOPE CRUZ ERIN

WWW.PU.NL
DEC 2022
BP € 9,95
8 718226 101310 02212
RE SHIFT



Windows 11



# TITAN GT77

## TOTAL DOMINANCE











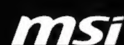


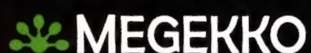



| Up to 12th Gen. Intel® Core™ i9 processor | Windows 11 Home / Windows 11 Pro | Up to Latest GeForce RTX™ 3080 Ti Laptop GPU 16GB GDDR6 |

MSI recommends Windows 11 Pro for business.

WHERE TO BUY







Scan to learn more



WWW.MSI.COM

*Product features and specifications may vary by model.

*Intel, the Intel logo, the Intel Inside logo and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

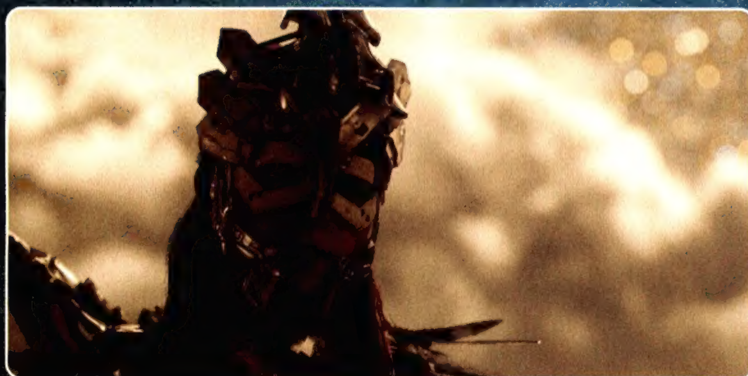
Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

# IT'S ALL IN THE GAME

## Aloy het fotomodel



Zoals jullie verderop zullen lezen, is Horizon Forbidden West mijn GOTY van 2022. Ik vind werkelijk alles aan die game mooi. Daarom ben ik ook al uren zoet met de fotomodus! Ik blijf maar foto's en foto's en foto's en foto's maken.



## Daar gaat je rating



Kijk, het verblijf in The Chant wilde ik oprecht een overnachtingskans geven. Een resort gevuld met kosmische, slijmerige en rottende monsters? Oké, niet ideaal, maar kan ik hebben. Mediteren om weer tot rust te komen, terwijl die moordende maniakken achter me aanzitten? Sure, beetje onconventioneel, maar kan ermee door. Psychopathische huisgenootjes? Ik ben niks anders gewend.
Maar een kamer delen met een skelet en een hele opgezette hertenfamilie? Daar krijgt het Prismic Science Spiritual Retreat een solid 1-ster-review voor op Trivago! Een beetje mijn privacy schenden tijdens m'n spirituele weekendje weg, pfff...



## Zonsondergang in de Somer



De gameplay van Somerville laat misschien wat steken vallen, maar wat betreft presentatie en graphics is het werkelijk een smulfestijn. Er zijn nog veel mooiere momenten die ik wil laten zien, maar omwille van spoilergevoeligheid zul je het met deze zonsondergang moeten doen.






## Zeg maar gerust dat het rockt



Tussen al het God of War-geweld heen is Persona 5 Royal op de Switch mijn fix voor de koude dagen die voor ons liggen. Jaren geleden sinds ik het origineel speelde, en ik moet zeggen: de mogelijkheid om effe je Switch te pakken en Persona op te starten is héél fijn!

## Geen titaangeklim, wel een vogel



Deze All in the Game kan natuurlijk niet compleet zijn zonder God of War Ragnarök. Daarom heb ik even een duik genomen in mijn screens, zoekende naar eentje die niets spoilt of ook maar een beetje prijsgeeft van de game. Deze big ass raaf is toch wel veilig? En helaas ook een van de grootste wezens in de game; een van de weinige minpunten in deze sequel waarin helaas geen titanen beklommen worden.






# GEFELICITEERD CASPER MET HET WINNEN VAN DE ROG CREATOR CONTEST!

De professionele vakjury heeft besloten dat dit personage, de eekhoorn White Acorn, het beste uit de verf kwam. Casper omschrijft White Acorn als "het hoofdpersonage voor een lineaire game waarin stealth, vluchtige platforming en klim- en klauterwerk centraal staan". White is de beschermer van een fabelachtig bos.


Pag. 020


Pag. 024


Pag. 070


Pag. 074


Pag. 078

## COVERVIEW



## PREVIEWS/ FIRST LOOKS



## SPECIAAL

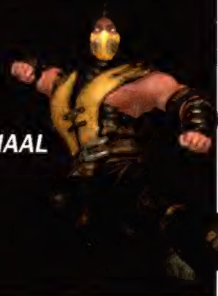


## REVIEWS



## VAST






## COLOFON
POWER UNLIMITED

RESHIFT

**HOOFDREDACTEUR** *Wouter Brugge*
**EINDREDACTEUR** *Marvin Toepoel*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*

**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
**VIDEOPRODUCER** *Enno de Graaf*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## ASSUMPTIES EN OVERMOED



Dit stukje nu al tikken voelt een beetje als een overmoedige daad. Er moet namelijk nog bijzonder veel gebeuren om te zorgen dat je nu een PU in je handen hebt, maar ik ga er voor het gemak wel even vanuit dat het ons wéér gelukt is om zo'n extra dik magazine aan te leveren. En dat je hem dus ook inderdaad in je handen hebt. Zo heb ik bijvoorbeeld nog geen cover gezien, maar ondanks dat een assumptie de moeder van alle fuck-ups is, neem ik even aan dat de voorkant van ons blaadje vol staat met personages die ons blij hebben gemaakt het afgelopen jaar. De coverview die erbij hoort heb ik net een uur geleden doorgestuurd naar eindredacteur Marvin, maar die maakt er samen met vormgever Johnny vast precies zo'n lekkere 'lappendeken' aan kaders van als ik in gedachten had. Waar ik ook zeer benieuwd naar ben is hoe de Where My Witchers At- (werktitel... denk ik) en 30 jaar MK-artikelen eruit komen te zien. Gelukkig hebben we nog even voor de deadline, die voor jullie minstens twee weken in het verleden ligt. Ja, dat tijdreizen is nog steeds ingewikkeld, maar dat is de papieren pers voor je.
Wat ik al wel gezien heb, en echt prachtig is geworden, is Jurjens uiteenzetting over hoe gamemakers zich hebben laten inspireren door bekende kunstwerken. Erg mooi en boeiend! Ook Rogina's uitgebreide First Look over Lost Souls Aside, een game die deel is van Sony's ambitieuze China Hero Project, heb ik al gezien en natuurlijk gelezen. Erg fijn dat ze ons op deze Final Fantasy x Devil May Cry-liefdesbaby wijst, want ik had geen idee. Jullie wel?
Deze PU heeft ook nog een hoop reviews voor jullie, waarvan drie door ondergetekende, en er moet zelfs nog eentje binnenkomen. Graddus heeft namelijk z'n sweet time genomen om A Plague Tale: Requiem te beoordelen, en beter is z'n verhaal het lange wachten waard!
Er is nog veel meer te verkennen in deze PU, die een harder plofje maakt op je deurmat dan acht andere edities die jaarlijks verschijnen. En voor dat hardere plofje moet ik nog even goed aan de bak, want die Ook Gespeeld schrijft zichzelf niet! Dus hopelijk is dit stukje inderdaad niet overmoedig, en is mijn assumptie correct: dat je gewoon, op tijd, je favo gameblad in je handen hebt. ● *Wouter*



LEKKER BALKEN

## Ondertussen...

**Florian**



**Unlockte deze maand...**

...de vetste Platinum Trophy van mijn leven! De kleine eindbaas heet Mailo en hij is een druktemaker, net als zijn vader. Iets met karma ofzo.

**Alie**



**Bezocht deze maand...**

...haar oude studentenstadje Groningen om in het Forum toffe exposities over DC Comics en games te checken. En toen moest ik natuurlijk ook even de Joker-trap afdansen!

**Martin**



**Investeerde deze maand...**

...in schoenen met regenjasjes, want het is vies weer.

**Tjeerd**



**Was deze maand...**

...lichtelijk chaggie en boos op de wereld aan het brommen omdat het zo lang duurde voordat God of War Ragnarök uitkwam. Gelukkig ben ik verder een positief mens en heb ik me niet mee laten slepen door die emotie.

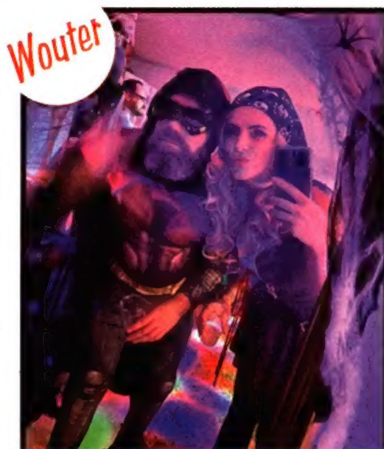
**Cody**



**Is deze maand...**

...verhuisd! En dat viel niet mee voor iemand met twee linkerhanden. Wel trots dat ik de gehele vloer er zelf in heb gelegd.

**Wouter**



**Was deze maand...**

...verkleed als niemand minder dan Robin uit Batman: Arkham Knight voor een halloweenfeessie. Oh, en die hot piraat naast me is m'n vriendin, dus we deden een multiversje.

**Jurjen**



**Werkte deze maand...**

...als een ware digital nomad vanuit Zuid-Spanje. En als het hier binnenkort wat te fris wordt, vertrek ik naar Marokko. Toch wel wat fijner dan Assen, wat klimaat en omgeving betreft.

**Graddus**



**Haalde deze maand...**

...wat nieuwe graded games in huis voor de collectie. Dat gamemuseum gaat er ooit komen, hoor.

**Raf**




**Stuitte deze maand...**

...in een kroeg in Dublin op een oude liefde.

**Marvin**



**Waande zich deze maand...**

...Thor! Vanwege dit extra dikke nummer had ik geen tijd om God of War Ragnarök te spelen, maar verliefd staren naar mijn Collector's Edition is ook leuk.

**Wordt vervolgd...**

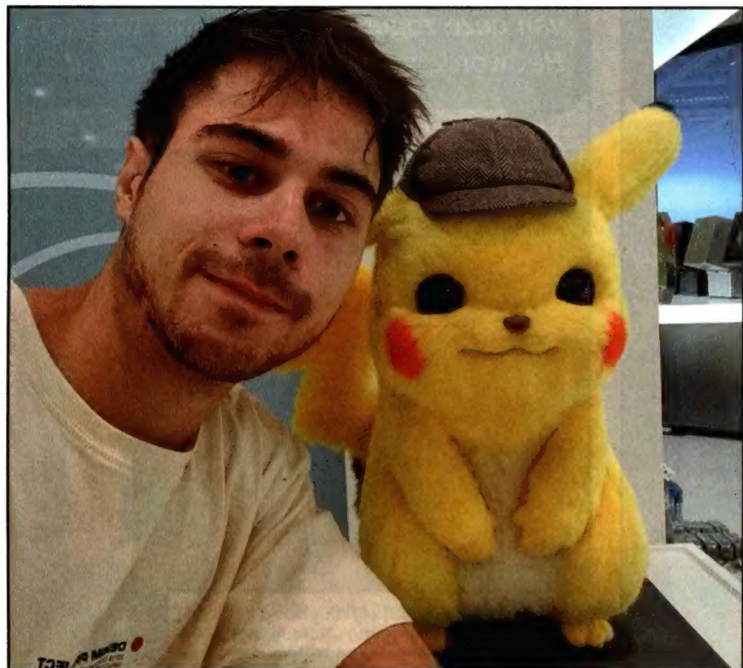



# Racen

Er is een nieuwe sheriff in de stad, en dat is Martin. Want als we het over racen hebben in karts, is niemand sneller. Tjeerd is er nog steeds chagrijnig over en is steen en been aan het klagen over hoe hij onterechte blauwe vlaggen kreeg en dat iemand wel eens zijn kart gesaboteerd zou kunnen hebben.... uhuh. Goed, the man to beat zien we op deze foto. Tjeerd is niet eens op het podium te vinden. Wordt vervolgd.

# Poseur van de maand

Staat 'ie hoor, de Nederlandse Pikachu, op het kantoor van The Pokémon Company in Londen, beetje te flaneren met de echte Pikachu.



# Awardwinning Bonuslevel

Hatsee, Cody en Jacco hebben dus een podcast en dat is niet Powerpraat, maar hij heeft de naam Bonuslevel. Deze Bonuslevel-podcast is genomineerd voor een Podcast Award! En nu gaat dit magazine vlak voor de uitreiking van deze award naar de drukker, maar we gaan er gewoon effe van uit dat deze award in de pocket zit.





# Gameforce

Er is een nieuw game-event in Nederland! Onze Vlaamse vrienden konden al een aantal jaar lekker gamen op Gameforce, maar nu voor het eerst was de Gameforce-karavaan ook geland in Utrecht. Helemaal leuk natuurlijk. Nog leuker dat we met onze podcast twee uur in de theaterzaal voor een uitzinnige menigte de beste games ooit gingen bepalen. Je snapt... het bleef nog lang onrustig in Utrecht.



**Power Spy**

- Van GTA V werden er in het derde kwartaal van 2022, negen jaar na de launch, nog steeds 1 miljoen exemplaren verkocht.
- Menig game zou bij de aankondiging van dit soort cijfers een fles champagne ontkurken.
- Bij Take-Two crashten de aandelen met 17 procent.
- Take-Two baas Strauss Zelnick verklaarde daarop snel dat opvolger GTA VI geen schade heeft opgelopen door het recente lekken.
- Ook gaf hij een verklaring voor de vaak lange ontwikkeltijden van de games van Rockstar.
- "Omdat ze daar nu eenmaal alleen toppers maken."
- Sinds deze uitspraak is dat de verklaring die alle redacteuren aan Marvin geven als hun tekst niet op tijd af komt.
- En alsnog heeft 'ie meer werk aan het corrigeren van een hele PU, dan een paar honderd QA-testers aan het testen van GTA VI.
- Disney kapt met EA als exclusieve maker van Stars Wars-games omdat de kwaliteit behoorlijk te wensen overliet.
- Een jaar later sluit Disney een deal met EA voor drie Marvel-games.
- Reden: de samenwerking met EA rond Star Wars gaf vertrouwen.
- Misschien moeten de vrienden van Mickey Mouse wat minder drinken, want het geheugen lijkt aangetast.
- De ontwikkelaar van God of War Ragnarök die zegt dat ze hun game drie maanden voor de launch beneden peil vinden. Dat is als Messi die zegt dat 'ie redelijk kan ballen, maar niet meer dan dat... »



# OPUNIE

# HOE GAMEN WIJ ENERGIE-BEWUST DE WINTER DOOR?

Het zal niemand ontgaan zijn dat de gas- en elektriciteitprijzen waarlijk de pan uit rijzen. Even onder de douche staan kost je zo een euro en een wasje draaien ook. En alsof dat al niet erg genoeg is, wordt het dagelijks leven ook nog eens flink duurder. Een biertje kost zo 3,50 euro. Dus tja, daar sta je dan als gamejournalist met alle consoles thuis en een dikke PC met een RTX 3080 aan boord.

Heeft deze situatie gevolgen voor de manier waarop we gamen bij de PU? Gamen we minder of alleen in daluren en het weekend?





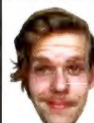
Ik heb net een huis gekocht en dus een duur contract. Maar ik maak er een sport van om de rekening zo laag mogelijk te krijgen. De tv en de consoles staan niet meer op stand-by en alles is op één stekkerdoos aangesloten die ik zodra ik stop van de stroom afhaal. Scheelt echt euro's per week. En ik speel meer na elf uur in de avond en in het weekend, wanneer het daltarief geldt.



Tip: beleg in aandelen gas. Moet je eens zien hoe snel je die energiekosten terugverdient!



Investeer in plezier.



Ik heb altijd al wel een voorkeur gehad voor languit op m'n bank liggen gamen met een dekentje over me heen ipv de verwarming op 32 graden te zetten. Ook bak ik tijdens het gamen eitjes op mijn oude Xbox.



Energie-tips: haal je sweatiest headset uit de kast en sleep je PS5 tot op de salontafel, waar je de handen op temperatuur houdt in de warme lucht die dat ding uit zijn voorkant uitblaast.



Ik ben als klimaatvluchteling (maar dan van koud naar warm) met mijn Switch naar Spanje gevlucht, en dat bevalt me uitstekend.

*"Niemand in de industrie is tegen de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft. Niemand, op één partij na."*



*Take Two-baas Strauss Zelnick is duidelijk.*

*"Ik krijg dagelijks twintig mails met foto's van deze zogenaamde 'Hasan' toegestuurd. Het wordt zo langzaam vrij vervelend."*



*Hideo Kojima is niet blij met de Nederlandse faky-'game' Abandoned.*

twitter.com/GKJJ

# PLAYSTATION MOET STOPPEN MET ZEUREN EN GAMES GAAN MAKEN



Als je het gamenieuws een beetje volgt dan weet je dat er een hoop te doen is omtrent de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft. Zowel de CMA (de Britse mededingingsautoriteit) als de EU willen de aankoop verder onderzoeken. Ze onderzoeken of de aanschaf van deze publisher Microsoft te veel voordeel op de markt geeft, wat slecht is voor de concurrenten.

Als we Strauss Zelnick van Take-Two mogen geloven, dan heeft niemand binnen de industrie echter problemen met de deal, op één partij na: PlayStation. Die schreeuwen van de daken dat Microsoft populaire franchises als Call of Duty exclusief gaat maken en dat dit de gamer (lees: PlayStation-bezitter) enorm gaat schaden.

Afgezien van het feit dat ik het niet met PlayStation eens ben - zelfs als elke Call of Duty-gamer overstapt naar Xbox, dan nog is PlayStation marktleider - ben ik een beetje klaar met het gepiep van ze. Ik snap dat het voor PlayStation niet leuk is als zoiets groots (en Call of Duty is groot) aan hun neus voorbij gaat. Waardoor ze mogelijk niet langer met twee vingers in de neus de nummer 1 kunnen blijven. Ze moeten er straks voor gaan knokken. Maar doe dat dan ook. Knok in plaats van te miepen. Terwijl je zelf nota bene al jaren bezig bent om content bij Xbox weg te houden. Zo werkt de bizz.

Waarom doet PlayStation niet wat al die andere partijen wel doen? Gewoon de handschoen opnemen. Ik hoor Nintendo, EA, Valve of Ubisoft niet klagen. En ik weet ook waarom. Omdat ze wisten dat zoiets zou gaan gebeuren. Microsoft kon alleen competitief worden als ze hun strategie zouden aanpassen. Zie daar Game Pass en kopen in plaats van alleen zelf maken. Is Xbox daarmee een bedreiging voor Nintendo? Nee. Waarom niet? Omdat de games die Nintendo maakt uniek zijn en nergens anders te verkrijgen zijn. Dus kopen mensen massaal een Switch. Is EA bang voor Game Pass? Nee, ze zien zelfs mogelijkheden. Ze verkopen eerst Fifa full-priced totdat de rek eruit is, en dan knallen ze hem op Game Pass. 30 miljoen mensen die het spel nog eens gaan uitproberen en mogelijk FUT-kaarten kopen. Sowieso is EA nu een partij die voor 70 procent haar inkomsten uit ingame transacties haalt. Game Pass is daarmee juist een uitkomst. Valve zorgt gewoon dat Steam een killer platform is.

Dat heet 'aanpassen, inspelen op en innoveren'. En wat doet PlayStation? Roepen dat iemand de status quo, waarin zij leidend zijn, aantasten en dat ze dat niet tof vinden. Dat is niet hoe economie werkt. Ze staan ook volledig alleen in die strijd.

En het stomme is, ze hebben de sleutel naar succes gewoon in handen. Kijk naar God of War Ragnarök. Een waanzinnige game die Xbox niet kan maken. Exclusief voor de PS5. Straks komt er een nieuwe Spider-Man, Wolverine, een nieuwe The Last of Us. Ze hebben een uitstekende deal met FromSoftware en Square. Genoeg games dus om a la Nintendo echt een eigen, gesloten platform mee op te bouwen. Genoeg om 100 miljoen fans te vergaren.

Maar ja, PlayStation wil meer. Ze willen de strijd met Xbox aangaan om de 2 miljard potentiële casual gamers. Maar die strijd ga je niet winnen. Die gaat enkel om de prijs van een game. En we weten dat PlayStation z'n games niet 'gratis' kan weggeven. Hou je dus niet vast aan het verleden. Stop met jammeren en ga games maken die mensen betoveren.

PU SERIOUS GAMING

Nintendo of America @nInt... · 1h



Met dank aan Elon Musk kiest Nintendo op Twitter opeens voor een totaal andere aanpak.

*"Drie maanden geleden werden we nog helemaal gek op kantoor. Holy crap, deze game is gewoon niet goed..."*




God of War Ragnarök-regisseur Eric Williams moet aan zijn zelfvertrouwen werken.

## Power Spy

- Messi zit nu ook met zijn gelijkenis in Call of Duty. Het is voor de Powerspy jammer dat het Argentijnse fenomeen er bij PSG nog steeds regelmatig een inschiet, anders had hij de inkopper 'daar schiet hij ten minste nog wel eens raak' kunnen maken.
- [Gemiste kans, Powerspy. Neymar zit er ook in, en je kunt in Call of Duty: Modern Warfare 2 toevallig heel makkelijk naar de grond duiken... - Marvin]
- Per nieuw seizoen gaat Battlefield 2042 nog maar één nieuwe map krijgen.
- Je kunt als DICE natuurlijk ook gewoon zeggen dat je wilt dat mensen jouw game niet meer gaan spelen.
- Sony in de media: 'De inflatie zorgt ervoor dat mensen minder games en hardware kopen.' Vooral de oudere games hebben daar last van.
- Nintendo in de media: 'We hebben nauwelijks last van de recessie. Onze hardware, en oude én nieuwe games verkopen nog steeds prima.'
- Zitten die twee wel in dezelfde tak van sport?
- Oculus-bedenker Palmer Lucky heeft dus een headset gemaakt die de gebruiker killt als hij of zij sneuvelt in een game. Het apparaat heet de OQPNVG-headset.
- Wouter houdt van zelfkastijding en dus staat de stream waarin hij Elden Ring speelt met de OQPNVG op zijn hoofd al gepland voor 2023.
- Wordt waarschijnlijk wel een vrij korte stream...
- Elon Musk maakte er de afgelopen maand een behoorlijk potje van bij Twitter. »

**Power Spy**

- Het plan om de trollen uit te bannen middels verplicht betalen voor een blauw vinkje, zorgde ervoor dat trollen massaal een vinkje kochten om de identiteit van een bekend persoon of bedrijf aan te nemen en te trollen.
- Zo kocht een troll een vinkje om zich voor te doen als Valve en op Twitter een soort van vervolg op Half-Life 2 aan te kondigen.
- Waarop een ander Valve-account met een blauw vinkje meldde dat dat niet zo was.
- Maar wie zegt ons dat het hier dan wel om de echte Valve ging? Totale chaos.
- En de Powerspy maar denken dat Musk een hoog IQ had.
- Dat dit niet zo is, had je kunnen weten. Want wie telt er nu 44 miljard neer voor een bedrijf dat miljoenen dollars per maand verliest?
- Van Call of Duty: Modern Warfare 2 zijn er in twee weken tijd meer exemplaren verkocht dan van voorganger Vanguard in het hele jaar.
- Mocht iemand voor dit falen een goed excuus weten, dan kan diegene mailen naar goodexcuse@sledgehammer.com.
- Google Stadia is de afgelopen maand begonnen met het terugbetalen van de kosten van de Stadia-games die gamers hadden gekocht.
- Hebben een mannetje of 1000 toch nog een extra leuke Kerst.
- Fortnite heeft vijf jaar na launch eindelijk een tutorial gekregen. »

OPUNIE

# KUNNEN WE STRAKS WEL EEN TOP 10 2022 MAKEN?

2022 zal hoogstwaarschijnlijk niet de boeken in gaan als het beste gamejaar aller tijden. Te veel mooie titels werden uitgesteld. Denk alleen maar aan Starfield, de nieuwe Zelda, S.T.A.L.K.E.R. 2, Hogwarts Legacy, Forspoken, Redfall, de nextgenversie van The Witcher 3, Company of Heroes 3 en zo kunnen we nog wel even doorgaan. Blijft er dan nog wel wat voor ons over om een goede eindejaarslijst mee te maken? Wordt de strijd om een plek in de top 5 (zie de Coverview voor die van ons) wel spannend? Hebben we überhaupt wel vijf topgames gezien of houdt het na Elden Ring wel een beetje op? We vroegen het aan de redacteuren.





Natuurlijk kan ik een top tien vullen. Ik kan zelfs een top 100 vullen, maar ik speel dan ook niet alleen maar de geijkte triple-A-blockbusters zoals 99 procent van de 'gamers' dat doen. Probeer eens een pareltje als Elex II, zou ik zeggen, of een racer voor mannen als Grid: Legends. Je zal verbaasd staan hoe snel je top tien gevuld is!



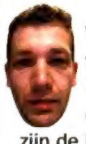
Ik zal je heel eerlijk bekennen, ik kan dit jaar vijf games bedenken die ik echt van topkwaliteit vond. En één daarvan moet ik nog gaan spelen (iets met Kratos). Een aantal games die ik zeker in de top 10 had gezet zoals S.T.A.L.K.E.R. 2 en Starfield vielen weg. En als ik dan ook nog een beetje klaar ben met Fifa houdt het snel op.



Tijdens 2022 drong het niet eens zo tot me door, maar nu we aan het eind van het jaar de rekening een beetje opmaken, kan ik niet anders dan concluderen dat 2022 een weinig bijzonder jaar was, wat games betreft. Voor mij als Nintendo-man was het zelfs een treurig jaar, zo zonder Zelda, Mario of een andere grote Nintendo-klapper. Gelukkig ziet 2023 er nú al beter uit.



Een top 10 kan ik alleen al met de games die ik dit jaar gereviewd heb wel vullen, maar dat zijn dan zeker niet allemaal toppers. Een top 5 met echt toffe games lukt me wel (sowieso met Elden Ring, Neon White en Session: Skate Sim), maar daar houdt het ook wel bij op. Komt ook doordat ik vooral veel 'oudere' games heb gespeeld, waaronder talloze uren The Binding of Isaac: Repentance en Diablo 2: Resurrected.



We zijn met PU ook de afgevaardigde van de Benelux voor de echte grote The Game Awards en ik heb ons lijstje naar ome Geoff Keighley gestuurd... en waar het de afgelopen jaren nog veel tellen en ruziemaken was, zijn de lijstjes voor dit jaar voorspelbaar.



Een top 10 uit 2022 slepen wordt inderdaad moeilijk, maar 5 lukt me wel, en daar telt de kwaliteit toch boven kwantiteit. Als daar dan ook nog een Total War bij zit, hoor je deze jongen niet morren tot diep in 2024.

# NINTENDO FLAGSHIPSTORE MAAKT JALOERS

We houden bij de PU, net als onze lezers, van games en alles wat er mee te maken heeft. Dus ook van aanverwante comics, figurines, artwork, etc. Vandaar dat we lichtelijk jaloers werden op de Japanners toen we de eerste beelden van de onlangs geopende flagshipstore van Nintendo in Osaka zagen. We zouden daar uren kunnen rondlopen en geheid te veel geld verpatsen. Wanneer komt zoiets nu eens naar Nederland? Of zijn we daar te klein voor?

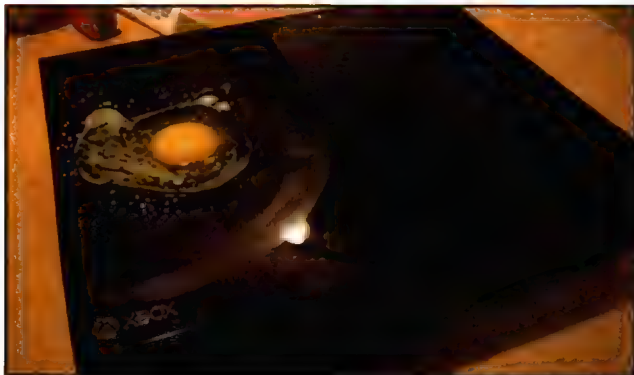




# TIPS VOOR GAMERS OM ENERGIE TE BESPAREN

Het zal niemand ontgaan zijn dat de gas- en elektriciteitprijzen waarlijk de pan uit rijzen, dat las je immers ook al op de eerste pagina van de oPUnie, en de headlines van het nieuws schreeuwen ook al maanden niets anders.

Tijd om te besparen dus, wat knap lastig kan zijn voor mensen als wij, die met elke nieuwe consolegeneratie en elke nieuwe tv alleen maar meer stroom nodig lijken te hebben. Hier onze tips om tóch de kosten te drukken:



- Laat je PC, consoles en tv niet op stand-by staan. Je denkt dat ze 'slapen', maar hardware vreet in de slaapstand nog best veel stroom. Met name de Xbox is een notoire verbruiker in stand-by-modus (probeer ook de Eco-stand!).
- Geen zin om alles van stand-by te halen? Sluit dan gewoon jouw apparatuur aan op een stekkerdoos die je met een knop aan en uit kan zetten. Hoef je maar één knop in te drukken om alles uit te zetten.
- Het gebruik van een tv-scherm bij het gamen kost tussen de 10 en 20 cent per uur op een middelgroot scherm. Een groter scherm gaat je al snel tussen de 30 en 50 cent per uur kosten. Mocht je binnenkort een nieuw scherm willen kopen, check dan eens LED-LCD-schermen of oled-tv's. Die zijn vele malen zuiniger.
- Klinkt stom, maar jouw bedrade controller aan laten staan als je even stopt met gamen, kost ook stroom. Nergens voor nodig.
- Gaminglaptops verbruiken gemiddeld 200 tot 300 watt elektriciteit per uur tijdens het gamen, terwijl desktops 450 tot 1000 watt nodig hebben. Afhankelijk van hun specificaties natuurlijk. Als je als PC-gamer wilt besparen op energiekosten, en je twijfelt bij je volgende set-up tussen een laptop en een desktop, bekijk dan eens gaminglaptops. Scheelt je een hoop stroom.

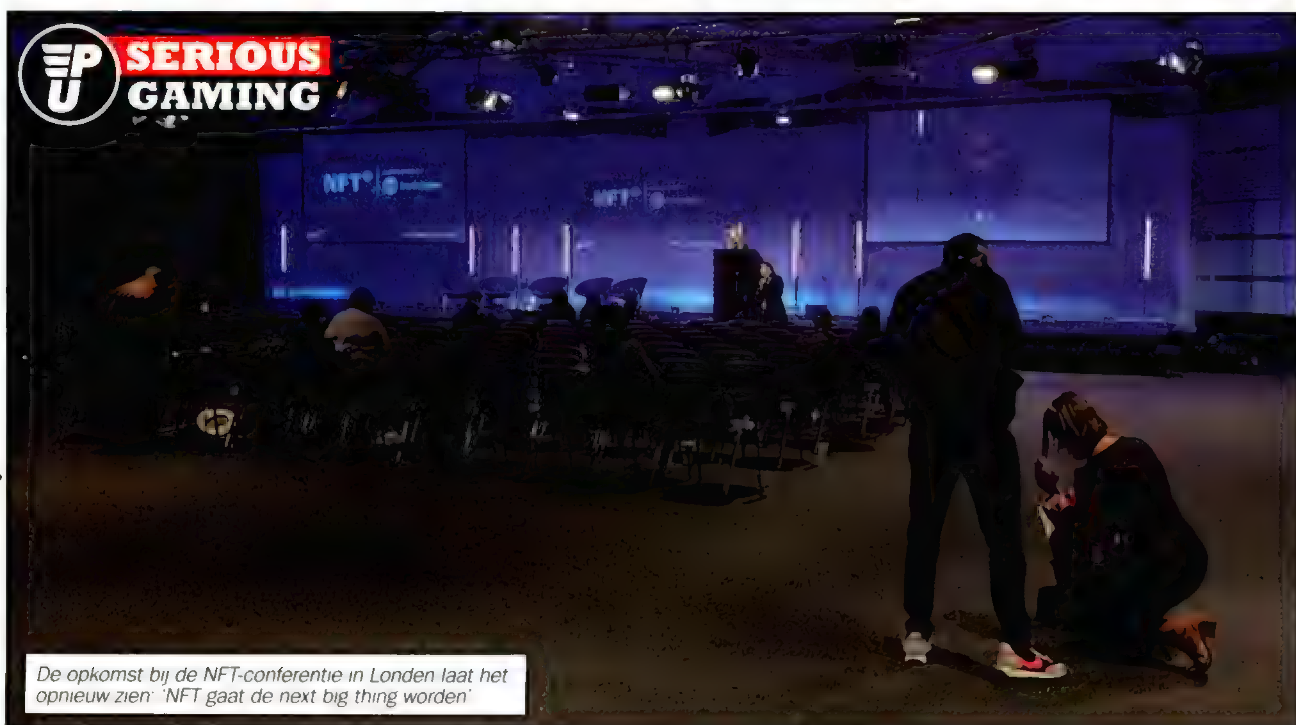
# EEN VR-SET OM DOOD VOOR TE GAAN

Doodgaan in een game wordt steeds meer gratuit. Het gebeurt je zo vaak en het kost je zo weinig (even op een knop drukken en je kan verder) dat het sneuvelen je weinig meer doet. Dit is feitelijk een beetje suf.

Dat moet Palmer Lucky, de oprichter van Oculus VR en de bedenker van de Oculus Rift, ook hebben gedacht toen hij een virtualreality-headset maakte die de gebruiker ervan kan doden. De headset is geïnspireerd op de Japanse anime Sword Art Online, waarin de hoofdrolspelers dankzij de NerveGear-headset terechtkomen in een virtueel spel. Zolang de speler online is, kan de headset niet afgezet worden. En wie in de virtuele wereld sterft, sterft ook in het echt.

Nou, dacht Lucky, dat lijkt me ook leuk in het echt, en hij maakte de OQPNVG headset. Een letterlijke killer-app. Want waar de NerveGear gebruikmaakt van microgolfstraling om de gebruiker te doden, heeft OQPNVG drie explosieven in de headset zitten om een einde aan het leven van de gamer te maken. Onze Twitchstreams zullen nooit meer hetzelfde zijn.



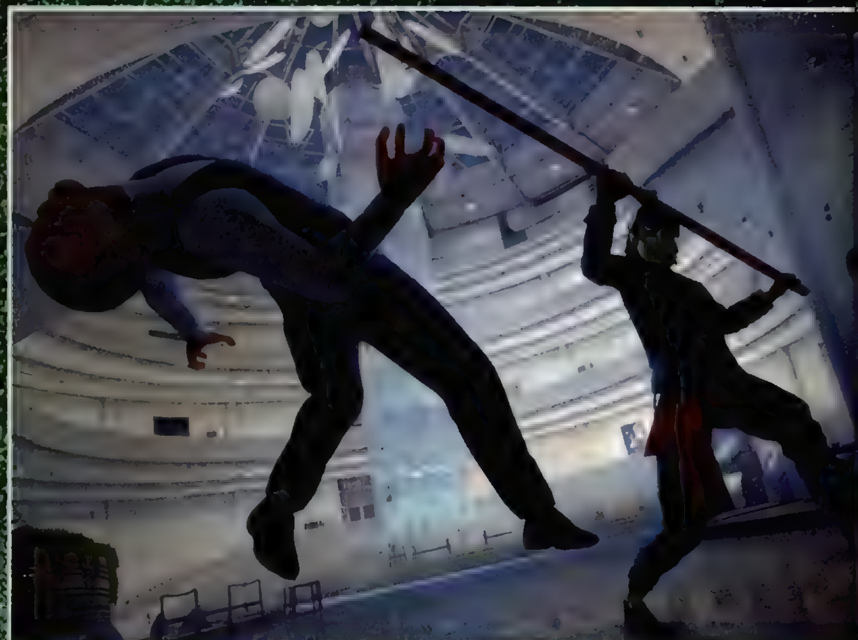



*De opkomst bij de NFT-conferentie in Londen laat het opnieuw zien: 'NFT gaat de next big thing worden'*

## Power Spy

- Alsof er nu nog iemand op deze planeet onder de 16 rondloopt die niet weet hoe je Fortnite moet spelen.
- Sega heeft gemeld dat Sonic Frontiers na de release nog een 'way to go' heeft om perfect te worden.
- Ze zien het uitbrengen van het spel in november als een grote 'playtest'.
- Dus daar staat een gamelaunch tegenwoordig voor...
- Handig om te weten voor de redacteuren. Hoeven ze hun tekst ook niet langer na te kijken.
- "Was een playtest, Marvin, om te kijken of er fouten in zaten"...
- Sony maakte afgelopen maand bekend dat de PSVR2 600 euro gaat kosten.
- Dat is dus 50 euro duurder dan een PS5.
- De PSVR2 ligt overigens niet in de winkels.
- Dat is dan weer identiek aan de PS5.
- Over PlayStation gesproken, de Powerspy weet nu waarom het bedrijf zo koppig vasthoudt aan Call of Duty.
- Warzone 2 alleen al is 115 GB. De base game ook nog eens zoiets.
- Zit je PS5 bijkans voor de helft vol en moet je dus eigenlijk een tweede PS5 kopen voor je andere games...
- Xbox' Phil Spencer zegt trouwens dat hij CoD nog lang op PlayStation wil houden.
- Misschien ligt er daarna ter afsluiting wel een samenwerking in het verschiet: Call of Duty: Console Warfare.





## MOMENTEN, CITATEN EN GELUIDEN

# HET BESTE VAN GAMEJAAR 2022

**2022 was ons meest futuristische jaar tot nu toe, met z'n Steam Decks, NFT's en The Metaverse. En ook, laten we wel wezen, omdat het niet veel recenter wordt dan 2022 en die drie tweeën zo toekomstig klinken. Maar was gaming afgelopen jaar écht zo indrukwekkend? Was er meer plezier, ontroering en overweldiging? De PU-redactie blikt terug en velt een genadeloos oordeel over 2022.**

Gaming hield ons geestelijk (nog) gezond(er) gedurende de lockdown-jaren van 2020 en 2021, en maakte een ontzettende groei mee toen non-gamers opeens ook niets beters hadden te doen. Helaas was dat niet te merken aan het vrij magere 2021, toen de ene na de andere titel uitgesteld werd omdat ontwikkelaars duidelijk moesten wennen aan deze nieuwe wereld van thuiswerken en Zoom-meetings. Maar in 2022 zijn videogames terug met een wrake, en beter dan ooit! Toch? Nou, dat bepaalt de PU-redactie wel even in deze terugblik-coverview met pikante meningen, unieke inzagen en onthulde geheimen. Daarnaast delen de redacteurs hun meest spectaculaire, indrukwekkende en zelfs intieme momenten van 2022. Je leest het alleen hier!

### 2022 BE LIKE

"Als Microsoft de controle krijgt over Activisions games, zoals Call of Duty, dan gaat dit grote negatieve gevolgen hebben voor gamers en de toekomst van de gamesindustrie."

*Jim Ryan is geen happy camper.*



### PU GOTY 2022: GEEN VERRASSING

Minstens zo belangrijk als de openbaringen van de redactie is de kern van de zaak: het beste van het beste van 2022 in harde titels. Ja, natuurlijk hebben we het over de games! De redacteurs hebben allemaal hun top 5 ingeleverd en het zal niemand verbazen dat Elden Ring daarin het meest voorkwam. Zowel Jurjen, Wouter, Cody, Rogina, Dwayne als Marvin hebben de openwereld soulsborne op nummer 1 staan, terwijl Graddus hem op 3 heeft gezet. Geen wonder dat de samenwerking tussen George R.R. Martin en FromSoftware zo knetterhard scoort, want de world-building hierin is ongeëvenaard en de eindbaasgevechten zijn zo genadeloos dat je er bijna een minderwaardigheidscomplex van krijgt. Veel redacteurs worden nog elke nacht badend in het zweet wakker van Malenia, Blade of Miquella. Jurjen weet de impact van onze GOTY 2022 mooi samen te vatten: **'Dark Souls, maar dan zo**





**groot en open dat je er schier eindeloos in blijft ontdekken en verdwalen.'**

## PLEKKEN 2 EN 3: DEELS OPVALLEND

Op een derde plek in de Redactie-Ranking komt Horizon Forbidden West heet binnen, met een plekje op de lijsten van Raf, Cody en Wouter, terwijl Alie hem zelfs op nummero uno heeft staan. Het is volgens de Friezin dan ook **'Een spannend en origineel verhaal in een schitterende en levendige wereld vol met mooie mensen.'**



Welke triple-A Mega-Game de creatie van Nederlands eigen Guerrilla Games van de tweede plek heeft gestoten? Het is amper te geloven, maar dat is Sniper Elite 5 dankzij Graddus en Raf, die hem beiden op plek twee hebben staan. Waarom onze favoriete Belg dit voyeuristische schietspel zo hoog heeft staan? **'Omdat zelfs de 200ste slowmo sniper-hit nog steeds die endorfinetik levert.'** Fair enough, Raf! Je mag je gamejournopas houden.

## PLEKKEN 4 EN 5: BIJZONDER MAAR BESCHEIDEN

Ook plek 4 wordt ingenomen door een niet geheel vanzelfsprekende titel. Geen Modern Warfare 2, Overwatch 2 of Mario Strikers op deze felbegeerde plek, nee, de vrij bescheiden action-adventure Tunic loopt met de prijs weg! Zowel Alie als Cody hebben die game op plek 3 staan, waarbij die laatste een hele goede redevoering daarvoor aanhaalt: **'Tunic slokt je volledig op door al je nieuwsgierigheid te belonen met onverklaarbare raadsels, strakke dungeons, puzzels en intense bossfights in een dromerige 2D-artstijl.'** Lijkt ons duidelijk waarom je Tunic zeker een kans moet geven, mocht je dat nog niet hebben gedaan.

De Redactie-Ranking wordt gesloten met beat-'em up »

**2022 BE LIKE**

"Dus als het jullie om competitie gaat, laten we dan vooral die competitie aangaan."
*Satya Nadella, Microsoft-ceo, trollt Jim Ryan.*

## VETSTE SOUNDTRACKS VAN 2022



Jawel, ook liefhebbers van epische en meeslepende klanken vielen dit jaar met hun neusje in de boter, want we hebben weer wat geweldige soundtracks door onze speakers en headsets horen schallen.

De absolute hoogtepunten hoorde ik persoonlijk in de muziek van Elden Ring (Tsukasa Saitoh), Cuphead: The Delicious Last Course (Kristofer Maddigan), Metal: Hellsinger (Two Fingers en teringveel metal-vocalisten) en Horizon Forbidden West (Joris de Man, The Flight, e.a.).

Van de epische, gotische klanken van Saitoh's Godric the Grafted tot de elektronische geluidsporno van The Flights Second Chance en van het spijkerharde Archeon (met Lamb of God-frontman Randy Blythe) tot Maddigans High-Noon Hoopla, ze eleveerden de desbetreffende games allemaal tot nóg hogere hoogte.



Vooral de laatstgenoemde track uit de Cuphead-DLC geniet mijn bijzondere bewondering. Enerzijds breekt Maddigan in dit nummer niet met de kenmerkende paniekjazz waar Cuphead-spelers van houden - en die zij tegelijkertijd ook wel een beetje haten - maar anderzijds introduceert de componist de meest prettige jodel-vocalen die ik ooit heb gehoord. Dat je onder begeleiding van deze track ook nog tegen een koe vecht die langzaamaan in een blik corned beef verandert, tel ik dan nog niet eens mee.




Uiteraard heb ik nog veel meer video game-OST's gehoord die ik hier niet onbenoemd wil laten. Grant Kirkhope, Yoko Shinomura en Gareth Coker leverden met de soundtrack van Mario + Rabbids Sparks of Hope een heerlijk fantasierijke, orkestrale queeste af. Tee Lopes bracht me met de muziek van Teenage Mutant Ninja Turtles weer helemaal terug naar mijn kindertijd en de twee tracks van Bear McReary's God of War Ragnarök, die op het moment van schrijven nét voor de release al op Spotify staan, smaken alleen maar naar meer.





Sifu op nummer 5, dankzij een notering in de lijstjes van zowel Cody, Marvin als Dwayne: **'Zeer responsieve combat, elke goed getimede parry voelt heerlijk.'** Ware woorden, dus laten we hopen dat er binnenkort een vervolg op deze kungfu-topper wordt aangekondigd. Of op z'n minst een spirituele opvolger!

## BUITEN DE PRIJZEN

Helaas zijn er ook een paar games buiten de prijzen gevallen omdat ze te laat uitkwamen om nog met deze special mee te kunnen. Nou hebben Rogina en Dwayne wel blind God of War Ragnarök op hun lijst gezet, maar die zijn wegens aannames - hoe goed geïnformeerd dan ook - gediskwalificeerd. Alleen Wouter, die de game gereviewd heeft, weet in dit hele specifieke geval waar hij het over heeft en zet de game dan ook op 2 in zijn lijst. Maar waarschijnlijk, en hopelijk, had daar Marvel's Midnight Suns gestaan als die game niet pas in december gereleased werd, en ook Jurjen had in dat geval de strategiegame van Firaxis misschien

### 2022 BE LIKE

"Elke developer die zich niet 100 procent focust op microtransacties is een idioot."

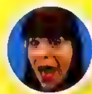
*Ex-EA-baas Riccitiello is gaming anno 2022 in een notendop.*





## MINI-WHAT'S THE TEA '22


Hey Alie! Vandaag drinken we champagne in plaats van thee, want we blikken terug op het einde van het jaar. Proost! Was 2022 een goed gamejaar?


Proost! En ja, wat mij betreft wel! Ik kan niet kiezen wat de beste games zijn, jij?


Nou, ik vond het ook moeilijk: dit was niet een heel spannend jaar wat betreft games, vind jij wel?


Eigenlijk wel... Horizon Forbidden West, Fire Emblem Warriors: Three Hopes, Tunic... Aardig lijstje, toch? Maar toegegeven: de spanning zat niet per se in de vernieuwende games, maar meer in alle randzaken!


Ik heb ook lekker staan zwiepen en zwaaien, maar gelukkig is mijn tv heel gebleven. Wat ik ook opmerkelijk vond, is de breuk tussen EA en Fifa en het feit dat E3 weer niet fysiek doorging.


Denk je dat Fifa-dat-geen-Fifa-meer-heet daardoor minder gaat verkopen in 2023?


Misschien dat de casual gamer straks verdwaasd om zich heen kijkt in de winkel. Maar het is voor mij lastig om me echt in te leven in een voetbalgamefan, haha!


Begrijp ik. Wat ik overigens ook wel intens vond, was de hack van Rockstar waardoor Grand Theft Auto 6 op straat lag. Heb jij de beelden bekeken?





wel een plekje gegeven in zijn 5 beste games van 2022-lijst [daar sluit ik me bij aan, héél veel zin in deze game! - Marvin]. Ook The Callisto Protocol maakte een goede kans om op de lijsten van bijvoorbeeld Marvin, Wouter en Graddus terecht te komen, maar er zijn geen geïnformeerde aannames gedaan over de kwaliteit van deze horrorgame, die ons vanaf december 2022 hopelijk van de bank blaast van angst.

## OPVALLENDE NOTERINGEN

Games die geheel tegen verwachtingen in onze lijsten sieren, dat zijn er best veel. Cody heeft bijvoorbeeld Pokémon Legends: Arceus op z'n nummer 2 gezet, met een 'ja, dit meen ik' erachter omdat we het anders niet zouden geloven. We durven niet te vragen waarom, want dat kan wel eens een lang verhaal worden. Raf, de man van de tactiek en strategie, heeft Hard West II en het fantastische Total War: Warhammer III als enige in zijn lijst staan, en die laatste zelfs op nummer 1. Overigens had Wouter de pure fantasy van Creative Assembly hoogstwaarschijnlijk ook een notering gegeven, als hij wat meer tijd had gevonden om in de game te steken. Andere, niet vanzelfsprekende aanraders uit de lijsten: Islets (Alie), Elex II (Graddus), Session: Skate Sim (Marvin), Scorn (Wouter) en Shuffle Knight Dig (Jurjen).

**2022 BE LIKE**

**"Als ik met mijn hand zou zwaaien en er dan een Fallout 5 was, zou ik dat meteen doen."**
***Bethesda's Todd Howard is gezeur om nieuwe Fallout zat.***






Haha ja, die overname van Activision hè?


Precies! Dit was wel een beetje hét jaar van de grote overnames, zeg.


Ja, met geld smijten is besmettelijk. Maar ja, allemaal met één doel: de beste gamestreamingdienst worden.


Ik vond die van Activision Blizzard echt heftig – veel meer dan Sony en Bungie. Dit was echt een soort van aardverschuiving in het gamelandschap. En ja, dat lijkt mij ook de reden. Zoals je weet ben ik niet per se fan van gamestreamingdiensten, maar ik hoop dat het in 2023 mooie dingen oplevert.


Ik was ook verrast en vermaakt door het nieuws dat Wii Sports terugkwam op Switch en mensen hun televisie weer aan diggelen sloegen. Nostalgie!

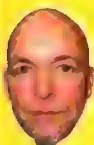

Ik heb kleine stukjes gezien. Het was nog echt een vroege alpha, dus dat durfde ik spoilertechnisch wel aan. Jij?


Ja, ik was ook veel te nieuwsgierig hoe het eruit zou zien na zoveel jaren ontwikkeling. Niet slecht, maar laat de ontwikkelaars in 2023 maar rustig aan doen zonder dit soort heisa. Heb jij nog wensen voor 2023?


De nieuwe Zelda komt eraan, dus er is weinig meer te wensen, haha! Of nou ja, een trip voor PU zou ik ook niet afslaan. En meer champagnedates! Wat zijn jouw wensen?


Haha, precies hetzelfde. Een trip voor Zelda met champagne als begin klinkt goed. Gezellig!

# NINTENDO PULLT EEN TRILOGIE VAN TREURNIS


Waarschijnlijk had ik het te druk met toffe games als Elden Ring, NieR: Automata [tof? TOF?? Mag ik je vriendelijk herinneren aan de Revanche in dit nummer? - Marvin] en Shuffle Knight Dig om het me te realiseren, maar 2022 was echt een belabberd slecht jaar voor Nintendo-fans als jij en ik. Toch?


Mwoah, als fan van JRPG's en andere niche titels als Xenoblade Chronicles 3 en Bayonetta 3, heb ik me prima vermaakt dit jaar op de Switch. De laatste Direct bestond voor de helft uit dat soort spellen. Maar ik snap wat je bedoelt: Nintendo had dit jaar absoluut geen megagame van het kaliber Elden Ring of Horizon Forbidden West, of iets verfrissends zoals NieR: Automata.


Tuurlijk, er is altijd wel wat leuks te vinden op de Switch, maar kom op, geen Mario, geen Zelda, geen Metroid, geen enkele noemenswaardige first-party-najaarstitel, ik vind het maar bedroevend. Vorig jaar hadden we ten minste nog een béétje ware Nintendo-magie met Bowser's Fury (ja, dat was in 2021) en Metroid Dread, dit jaar hadden we... Kirby? Nou ja, het goede nieuws is dat 2023 in elk geval beter wordt.


Zeker! Kunnen we nu al zeggen dat 2023 het jaar van Zelda: Tears of the Kingdom wordt? En laten we niet vergeten dat Pikmin 4 volgend jaar moet uitkomen en dat Fire Emblem Engage al in januari lanceert. Een paar dagen na Blue Monday zelfs, dus geen verlammende depressie voor mij volgend jaar!


Zelda en Pikmin 4, nu je het zegt, dus de magie van respectievelijk Aonuma en Miyamoyo ligt in het verschiet. Doe er volgend jaar nog een leuke Mario-platformer van Koizumi bij, en ik zal Nintendo met een ruimhartig gebaar de barre jaren 2020-2022 vergeven.




## GRADDUS' GAMEMOMENT VAN HET JAAR


Ik speelde dit jaar blockbusters als Elden Ring, A Plague Tale: Requiem en *kuch* Lego Star Wars. Mijn favoriete gamemoment komt echter uit onverwachte hoek: de Portal: Companion Collection op Switch! Holy cannelloni, wat zitten die puzzeldozen nog steeds strak in elkaar. Wat voel je je slim als je weer een testchamber gehaald hebt. En wat zijn de characters goed uitgewerkt. Met name GlaDOS, die van übervillain in deel 1 naar je trouwste makker in deel 2 verandert - da's geen spoiler toch, meer dan tien jaar na dato? - steelt de show. Ik kon niet stoppen met spelen! En voelde dat mijn IQ na afloop minimaal met 25 punten omhoog was gegaan [nog steeds onder de 70 dus - Marvin]. Heb je de Companion Collection dus om een of andere bizarre reden gemist in 2022, haal 'm dan alsnog di-rect.
Oh, en mijn favoriete moment? Dat Wheatley controle over de facility krijgt in Portal 2 en een wel heuuule arrogante moron wordt.





## 2022 BE LIKE

"We waren zo gefocust op eFootball op tijd uit te brengen, dat we daarbij één belangrijk aspect over het hoofd zagen: kwaliteit."
*Konami met de meest slappe smoes van 2022.*




## 2022 BE LIKE

"We maken de NFT's echt voor de gamers. Het is echt gunstig voor hen. Maar ze snappen dat op dit moment niet."
*Nicolas Pouard van Ubisoft snapte het dus zelf niet.*



## CODY'S GAMEMOMENT VAN HET JAAR



Fack, ik kan echt niet kiezen tussen twee momenten. Daarom ga ik heel tactisch eerst benoemen welk gamemoment het net níét is geworden, want dan heeft vast niemand door dat ik stiekem twee momenten behandel Het eerste moment dat ik wil benoemen is trouwens ook spoilerig, dat is namelijk wanneer het verhaal van Kirby en de Vergeten Wereld ineens van rustig en mellow, naar KNETTERharde metal gaat. Ik ga niet verklappen wát er gebeurt, maar als je je altijd hebt afgevraagd hoe een JRPG-Kirby-verhaal eruitziet, moet je deze effe spelen. Sowieso wel een leuk spelletje voor met de kerst, trouwens.

Het absolute hoogtepunt was voor mij echter het behalen van de Platinum Trophy in Sifu. Niet zozeer vanwege het zilverwerk zelf, trouwens. Begrijp me niet verkeerd, dat vind ik al een behoorlijke prestatie. Maar het verhaal erachter is dat ik Sifu pas een paar maanden na release speelde en gewoon niet voorbij het eerste level kwam. Ik weet nog wel dat ik dacht; jezus, Wouter en Jacco logen niet over de moeilijkheidsgraad, maar dan alsnog: Hoe slecht ben ik?! Ruim zeventien uur later kwam ik erachter dat de Hardmode waarop ik speelde, meer een soort van formaliteit was die pas net was toegevoegd voor spelers die de game al hadden uitgespeeld en een soort van oneindige uitdaging zochten. Je had mijn gezicht moeten zien toen m'n vriendin tijdens die zeventien oneindige uren voorzichtig zei: Zou je 'm niet eens op normal zetten?

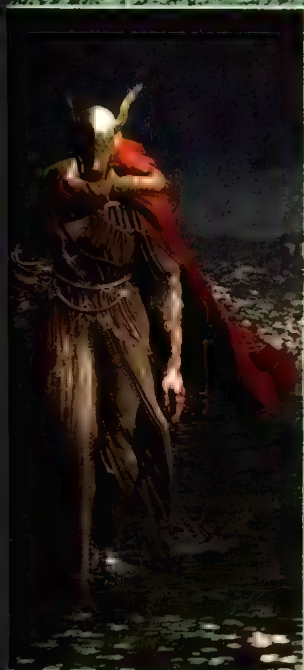




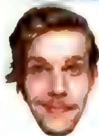
## RAFS GAMEMOMENT VAN HET JAAR



Eindelijk nog eens op een vliegtuig stappen voor een intercontinentale perstrip was absoluut een high, maar die moet uiteindelijk toch de duimen leggen bij de lows die zo'n indruk op me maakten in Returnal (ja, deze ouwe was met de Ascension-update zoals gebruikelijk weer late to the party). Die gothic sciencefiction isolation horror. Dat dieptrieste achtergrondverhaal, dat via absurde symbolische routes beetje bij beetje ontsluiert. En dat allemaal in een meedogenloze actieshooter, die vaak nog eens onfatsoenlijk dicht tegen een bullet-hellfest aanwrijft. Op papier lijkt Returnal om zooo veel redenen zooo hard niet mijn ding, maar die game heeft een paar weken lang in mijn gedachten gelogeerd. Ik heb uiteindelijk al meer uren op de teller staan met Total War: Warhammer III, maar duik nog regelmatig Returnal in voor een daily challenge... steevast gevolgd door een half uurtje schattige kattenvideo's op YouTube.

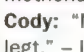


## ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL (2022-EDITIE)

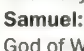




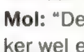
**JJ:** "De roze buurt" – Kleurt de rosse buurt van Amsterdam tijdens Pride toevallig anders?



**Wouter:** "Deze deprimerende Groundhog Dog..." – Er zit een minimaal verschil tussen Groundhog Day en een bosmarmothond.



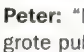
**Cody:** "Net zo lang tot de vijand het lootje legt." – Ik trek ook liever een lootje dan dat ik het loodje leg.



**Samuel:** "David Jaffe, de geestelijke vader van God of War." – En vader van God of War, én een dienaar van de kerk, wat een cv!



**Mol:** "De kop op de spijker slaan." – Is een spijker wel een spijker als er nog geen kop op zit?



**Martin:** "Noice-canceling" – Wat moet Jake Peralta uit Brooklyn Nine-Nine wel niet denken...

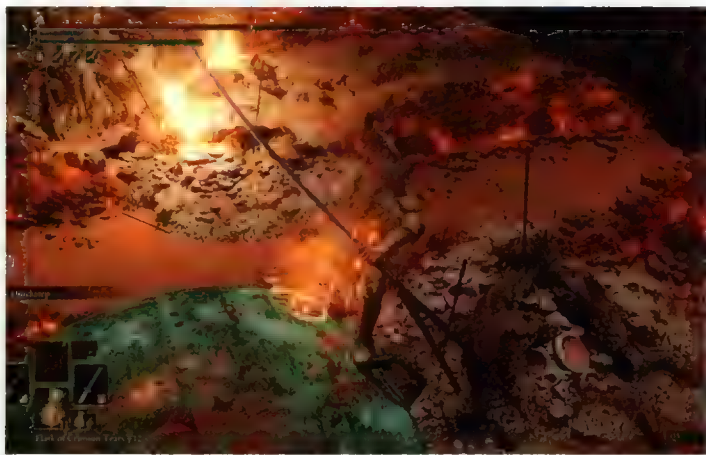
**Peter:** "De studio kwam in de kijker van het grote publiek." – En kreeg gelijk een straatverbod opgelegd, mag ik hopen. Of liepen ze in de kijker?

## ROGINA'S GAMEMOMENT VAN HET JAAR



Dit gaat een beetje een zoetsappig verhaaltje worden, dus zet zeker even je roze brilletje op en bear with me. Mijn favoriete gamemoment van dit jaar komt namelijk uit de meest romantische game van dit jaar: Elden Ring.

Kijk, nu heb ik je aandacht! Er was een periode waarin mijn vriend en ik elkaar pas láát in de avonden konden zien (Romeo en Julia is er niks bij, geloof me), maar daar was Elden Ring... mijn cadeautje aan hem voor Valentijnsdag. En een verdomd goede manier om tóch in contact te blijven. Hij vertelde me trucjes om geheimen sneller te vinden in de open wereld, vlak voordat hij zelf moest werken en ik de teugels van de controller overnam. Ondertussen deelde ik mijn nieuwste ontdekkingen met hem, zoals welke enemy's alleen in de nacht verschijnen, zodat hij daarmee de draad weer kon oppakken. Pff, and they say romance is dead! ✖

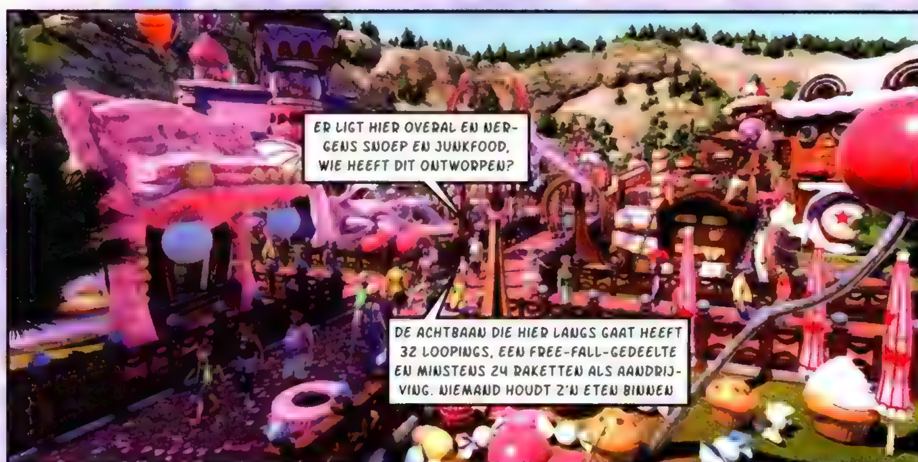


**PARK BEYOND**

# OVER THE TOP ZET HET GENRE NIET OP Z'N KOP



**Nadat de eerste spijker regelrecht in zijn handpalm ging kwam Cody er tijdens zijn verhuizing achter dat hij niet zo handig is. Gelukkig komt het bij parkmanagementgame Park Beyond vooral neer op de creatieve benadering, en daar schort het bij hem niet aan. Genoeg reden om 'm naar Duitsland te sturen, waar hij de game alvast mocht spelen.**




Iets meer dan een jaar geleden deed Tropico 6-ontwikkelaar Limbic Entertainment z'n nieuwe spelletje uit de doeken: Park Beyond, een over the top pretparksimulator waarbij je de meest bizarre attracties kunt bouwen die de bezoeker de stuipen op het lijf jagen. In de eerste trailer zagen we al direct een achtbaan waarin bezoekers met een kanon werden afgeschoten, een reuzenrad die uit tien andere kleinere reuzenraderen bestaat en een doormidden gezaagd schommelschip. Eindelijk een pretparksimulatiegame die zich niet laat beperken door de natuurkundige wetten! Perfect voor iemand die in RollerCoaster Tycoon en Planet Coaster vooral bezig was met het opzoeken van de grenzen. Laten we eerlijk zijn, het mooiste aan een zelfgemaakte achtbaan is toch wanneer het achtbaankarretje vol met toeristen sierlijk ten gronde gaat, toch?

## Geen hoge wiskunde

Het team van Limbic Entertainment beseft dit maar al te graag, want tijdens het spelen van de eerste twee missies vlogen de karretjes direct rijkelijk door de lucht. Het verschil is echter dat de toeristen het ritje overleven en fysiek in staat zijn om het pretparkdagje voort te zetten. Zelfs na het rijden van de achtbaan die ik had ontworpen wilden ze nog een rondje, terwijl die natuurkundig niet helemaal leek te kloppen. De ontwikkelaar verklaart deze natuurkundige onwaarschijnlijkheden als 'impossifications'. Deze moeten ervoor zorgen dat spelers net even wat verder kunnen gaan bij het maken van achtbanen dan ze gewend zijn. Wat mij trouwens goed afging, en dat is best bijzonder voor iemand die al verdwaald raakt in het keuzemenu van de meeste Mario-games.

Dat komt doordat Park Beyond de bouwsystemen zo gebruiksvriendelijk mogelijk heeft gehouden. Zo kun je individuele stukjes achtbaan gemakkelijk verwijderen of aanpassen zonder dat het de rest van je achtbaan beïnvloedt. Daarnaast kun je op ieder moment het ritje beleven door plaats te nemen in de achtbaan (ja, ook in first-person).

Dat het spel vooral ontwikkeld is met controllerbesturing in






gedachten was trouwens wel te merken. Zo had ik het idee dat ik met muis en toetsenbord net iets te veel handelingen kwijt was aan bijvoorbeeld het laten draaien van een stukje rails, iets waar ik met controller minder last van had. Na het doorspelen van de tutorial was ik vrij snel in staat om mijn eigen achtbaan met de meest bizarre bochten, kurkentrekkers en loopings, kanonnen en zelfs tweesplitsingen te bouwen. En het mooiste is dat ik niet met al te veel dingen rekening hoefde te houden bij het bouwen.

## Keuzenrad

Althans, in de sandbox-modus. Want tijdens het spelen van de verhalende missies kwam er wel wat meer bij kijken. Wat goed nieuws is voor mensen die houden van diepgaande spelmechanieken in managementgames, maar slecht nieuws is voor iemand die net drie kwartier lang de meest epische achtbaan OOIT had gebouwd, maar het achteraf niet kon betalen. Serieus hè, dat ding ging kriskras door het hele pretpark en ging letterlijk dóór mijn reuzenrad heen. Maar nee, er kwamen ineens belastingen, subsidies en allerlei andere dingen bij. Er zit dus wel een duidelijk verschil tussen deze tweede modi. Wat de verhalende modus van Park Beyond overigens nog interessanter maakt zijn de keuzes die je als spelers moet maken, die worden voorgeschoteld in een soort tussenfilmpje. Je wordt als spelers namelijk aangenomen als 'visionair', die ervoor moet zorgen dat er nieuw leven in een falend pretpark wordt ingeblazen.

**"Ik kreeg spontaan zin in zo'n kleffe hotdog en een rondje in de koffiekopjes."**

Dat begint bij het bepalen van de doelgroep (oh nee, flashback naar de hogeschool). Richt jouw pretpark zich vooral op families, tieners of volwassenen? Vervolgens bepaal je het thema van je park, bijvoorbeeld een snoepgoedparadijs of een halloweenfeestje. Uiteindelijk is het belangrijk dat al deze keuzes op elkaar aansluiten en dat je de juiste attracties in je pretpark verwerkt; anders blijft financieel resultaat achter. Het moet nog blijken hoe gewichtig die keuzes uiteindelijk zijn, maar vooralsnog lijkt het de verhalende modus net wat extra's te geven. Iets wat het ook wel nodig heeft, want visueel zagen de tussenfilmpjes eruit alsof ze uit The Sims 2 kwamen.

## Snor

Geen paniek: met de visuals en esthetiek van de gameplay zit het helemaal snor, hoor. Het pretparkgevoel spat ervanaf, het brede arsenaal aan attracties is lekker kleurrijk vormgegeven en de diverse winkeltjes en wandelpaden bieden de spelers nog meer opties tot personalisering. Ik kreeg spontaan zin in zo'n kleffe hotdog en een rondje in de koffiekopjes. Dat heeft Limbic Entertainment dus in ieder geval voor elkaar gebokst, chapeau. Hoe goed het spelletje inhoudelijk wordt, is nog even afwachten. Maar ik heb me er gedurende mijn speelsessie in ieder geval prima mee vermaakt. Al gooit de game het genre echt niet op zijn kop. ★






**VERWACHTING CODY:**

Ja, het doet inderdaad sterk denken aan Planet Coaster, RollerCoaster Tycoon en al die andere pretparkspelletjes. Maar is dat erg? Nee, want het lijkt allemaal prima te werken. Bovendien zorgen de 'impossifications' ervoor dat er een hoop te verkennen is.

- + Impossifications.
- + Keuzes.
- − Besturing soms omslachtig.

BOUW-/MANAGEMENTSIM
LIMBIC ENTERTAINMENT/BANDAI NAMCO
1 SPELER
2023



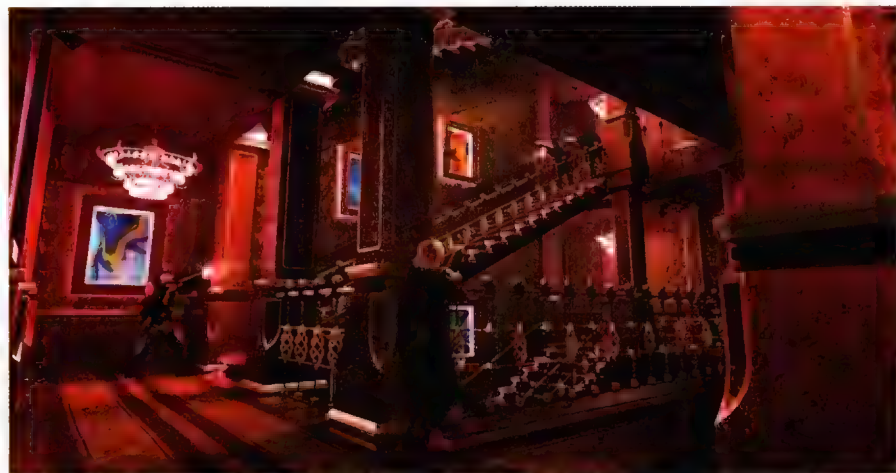
## WANTED DEAD

# VALENTIJNSDAG WORDT OPEENS EEN STUK BLOEDERIGER

**Op Valentijnsdag kunnen we onze borst natmaken voor de gewelddadige actie van Wanted: Dead. Is deze game relevant en uniek genoeg om zijn mannetje te staan in de zee van actiegames, of zal het toch onopgemerkt blijven en bij een selectief clubje gamers belanden? Rogina zoekt het voor je uit!**



Wanted: Dead is een third-person actiegame die de genres hack-and-slash en shooter mixt met bloederige combat. Het spel komt van de makers van actie-rpg Valkyrie Elysium en de hack-and-slasher Ninja Gaiden, waar ik zelf nog goeie herinneringen aan heb overgehouden (o, die goeie ouwe Xbox 360-tijd...). Twee elementen aan deze game vallen mij meteen op: je speelt als een badass no-nonsense chick en je begeeft je in een futuristische cyberpunkversie van Hongkong. Het spel ziet er vermakelijk uit en ook de combat lijkt tot nu toe zo overvloedig dat het je wel een tijdje bezighoudt. Zijn het verhaal en de personages ook goed en uniek genoeg om je aandacht vast te houden? Laten we een kijkje nemen.

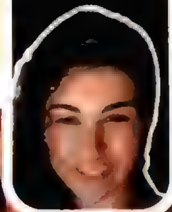


### CYBERKONG

Ik zal niet liegen: tijdens het zien van de eerste trailers en beelden deed de setting van Wanted: Dead mij énorm denken aan een kruising tussen Cyberpunk 2077 en Sleeping Dogs. Als je laatstgenoemde nog niet hebt gespeeld, zie dit dan als een teken en een schop onder je kont om er gelijk aan te beginnen!

Wanted: Dead speelt zich af in een fictieve futuristische versie van Hongkong, waar technologie en corruptieschandalen hand in hand gaan. De makers putten hiervoor inspiratie uit jaren 80- en 90-cyberpunkanime's en dat is ook wel te merken. Je hebt een scala aan futuristische high-tech wapens tot je beschikking en krijgt te maken met iets dat de makers 'lo-tech 90's retrofuturisme' noemen. Hiermee bedoelen ze waarschijnlijk de vrijetijdsbestedingen en arcadegames die je in Hongkong kunt vinden en spelen, bijvoorbeeld klassieke vechtspellen, grijpautomaten en karaokegames. Het is een grappige toevoeging in een game die zichzelf al niet heel serieus lijkt te nemen. Dit soort minigames kunnen een leuke afleiding zijn tussen het hacken, slashen en shooten door.

Reacties uit de gamewereld zijn tot nu toe ook erg lovend. Mensen lijken de game vooral leuk te vinden door de verge-





lijking met oldschool-consolegames. De makers noemen deze game dan ook 'een AAA-liefdesbrief aan zesde-generatie-consoles', met een grotere nadruk op fun combat en gameplay, terwijl de complexiteit en grootte van de gamewereld een beetje op de achtergrond blijven. Blijkbaar zaten veel mensen gewoon te wachten op een game die juist inzet op doldwaze actie in een tijdperk waarin triple-A-games meer de nadruk lijken te leggen op ingewikkelde verhaallijnen en eindeloze werelden om te verkennen. Ik snap hun punt wel: als er alleen maar grote games uitkomen die zichzelf te serieus nemen en bij concurrenten afkijken, dan maakt leuke, unieke gameplay al gauw plaats voor een gekopieerde openwereld-ervaring. Niet per se iets waar iedere gamer op zit te wachten.

## THE ZOMBIE UNIT & CO.

Het is altijd een genoegen om nieuwe hoofdpersonages te ontmoeten en in dit geval kruipen spelers in de huid van de nuchtere, maar keiharde vechtmachine Hannah Stone. Hannah is door haar verwisselbare robotarm een soort cyborg te noemen en is luitenant van de Zombie Unit, een elite politieteam in Hongkong. Haar design is best uniek en barst van de details, zoals haar uitbundige tattoos, sieraden en tech-accessoires. Het is ook best grappig hoe haar simpele shirt en spijkerbroek beladen zijn met militaire gear, wat haar eigen tweedelige persoonlijkheid reflecteert. Tot nu toe past Hannah wat mij betreft zo in het rijtje 'bikkelharde, maar sympathieke vrouwelijke hoofdrolspelers' naast Ellie, Clementine en Faith Connor.

"HET MEEST UNIEKE ASPECT IS HIER DE AFWISSELING TUSSEN GAMEBEELDEN, LIVE-ACTIONBEELDEN EN ANIMEBEELDEN."





De rest van haar Zombiesquad bestaat uit drie grote kerels, waar je helaas eigenlijk niet veel van weet. Het enige wat ik kon uitpluizen is dat één van haar teamgenoten, Doc, de taak heeft om Hannah tot leven te wekken met een spuitje nadat ze is uitgeschakeld. Een ander teamlid, Herzog, lijkt meer een grappenmaker en casanova te zijn in zijn vrije tijd. Ik stuitte niet op de naam van het derde teamlid, maar wel op het feit dat hij communiceert via gebarentaal en dus doof of mute is. Hannah kan samen met de rest van haar team uit eten gaan of andere activiteiten ondernemen naast alle actievolle missies. Er zijn wel andere zijpersonages met meer persoonlijkheid te zien, zoals de bubbelige politievrouw Gunsmith of de heethoofdige chef van het politiebureau. Gelukkig ontbreken de belang- »



» rijkste "personages" in games ook niet: dieren, in dit geval katten. Als je de mogelijkheid hebt om interacties aan te gaan met deze pluizige viervoeters, verdient Wanted: Dead automatisch een pluspunt.
De Zombie Unit wordt uiteraard ook geconfronteerd met verschillende vijanden. Aangezien de gameplay hevig inzet op snelle en genadeloze actie, is het ook niet gek om een grote variatie aan vijanden te hebben. Vlaag na vlaag neem je het op tegen moordmachines, gevechtsrobots, soldaten, huurlingen, androids, bendeleden en speciale agenten. Er zijn ook een paar mini-eindbazen te zien in de vorm van een vrouw die onzichtbaar kan worden en een man die dezelfde razendsnelle en gewelddadige aanvalspatronen lijkt te hebben als Hannah. Het spel lijkt in ieder geval een brede cast aan bijrollen te hebben om te ontmoeten, goedschiks of kwaadschiks.

## ALLE VIBES IN EEN

Na zes trailers en video's gezien te hebben, voelt het nog steeds als een hele klus om het verhaal en de motieven van de personages uit te puzzelen. Creative director Sergei Kolobashkin laat in een interview weten dat Wanted: Dead in ieder geval rijk is aan verhaal. Naast dat de cyberpunksetting van het verhaal dealt met gecompliceerde thema's als syntheses en cyborgs, zit deze versie van Hongkong volgens Kolobashkin vol met excentrieke NPC's, bondgenoten en bazen om te ontmoeten. Wat tot nu toe duidelijk is, is dat je de Zombie Unit een week lang volgt tijdens hun missies om een groot complot in de zakenwereld te achterhalen en dwarsbomen. Het lijkt erop dat concurrerende bedrijven (of overheden?) elkaar onderling aanvallen, maar duidelijke motieven blijven nog buiten beeld. Ondertussen kampt hoofdpersoon Hannah met eigen geheimen uit haar verleden, waar ze zelf ook weinig vanaf weet en gedurende de game meer hints van krijgt. Ik geef toe: het is nog allemaal erg vaag.
Ik geef de makers wel credit voor de verschillende vibes die ze in één game gestopt lijken te hebben. Ze komen allemaal naar voren in de trailers en zijn zeker niet onopgemerkt gebleven. Het uniekste aspect is de afwisseling tussen gamebeelden, live-actionbeelden en animebeelden. Vooral de animescènes deden mij denken aan de populaire Netflix-anime Cyberpunk: Edgerunners en ze helpen mee om de game meer apart te zetten van soortgelijke actiegames. Andere knipogen of vergelijkingen die ik herkende waren overeenkomsten met John Wick - door de brute actie en finishers -, Ghost in the Shell - door de donkere techstijl en designkeuzes - en natuurlijk ook de gevechtspatronen en melee-combo's van Ninja Gaiden (niet echt verrassend omdat het natuurlijk dezelfde makers zijn, maar wel leuk om terug te zien in een nieuw jasje).

## MISSCHIEN IETS TE RETRO?

Een ode aan oudere gamegeneraties is Wanted: Dead zeker, maar helaas niet alleen maar in nostalgische of positie-

## DE HOLLANDSE KEUKEN IN HONGKONG

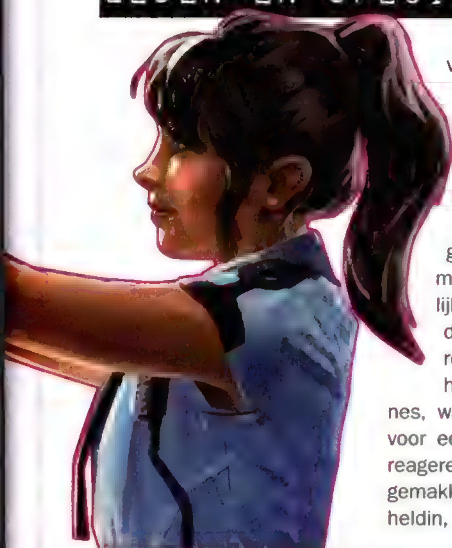
**Hoewel ik zo blind mogelijk aan deze First Look begon, had niets of niemand me kunnen voorbereiden op deze ontdekking: de Nederlandse actrice Stefanie Joosten zit in Wanted: Dead! Wat maakt dit dan zo bizar? Nou, in het spel heet ze Vivienne Niemantsverdriet en host ze het live-action-kookprogramma Vivienne's Late Night Chow. Of nou ja, dat dééd ze voordat ze haar celebrity-chef-status opgaf. Nu staat deze kattenliefhebster bekend bij de politie als Gunsmith. Best zonde, want haar cheesy lasagne en berry crumble-recept zien er heerlijk uit!**







"VLAAG NA VLAAG NEEM JE HET OP TEGEN MOORDMACHINES, GEVECHTSROBOTS, SOLDATEN, HUURLINGEN, ANDROIDS, BENDELEDEN EN SPECIALE AGENTEN."



ve aspecten. Natuurlijk is de game nog ver van af, maar de beelden die tot nu toe zijn getoond roepen her en der toch wat kritiek op. Voornamelijk de graphics en de AI blazen me nou niet omver. Het lijkt af en toe zelfs alsof de gameplay mooiere resoluties en texturen heeft dan de cutscènes, wat toch wel jammer is voor een AAA-game. Vijanden reageren daarnaast vaak ongemakkelijk op acties van onze heldin, bijvoorbeeld wanneer ze uitgeschakeld wordt. In plaats van dat actie doorgaat of teamgenoten reageren op haar 'dood', blijft het ongemakkelijk stil en staan de vijanden op hun dooie gemakje gewoon om haar heen te wachten totdat ze weer opstaat. Daarnaast duurt haar revival door Doc ook tergend lang, waardoor dit alles je helaas wel uit de immersive en snelle actie trekt.

Iets wat ook soms afleidde waren de stemacteurs, voornamelijk – en helaas – Hannah. Het is niet per se het accentje van de stemactrice, maar meer het gebrek aan emotie of acteerwerk als ze haar script voorleest. Ze lijkt vast te zitten in een constante staat van nonchalance en apathie, terwijl het om haar heen bruist van de actie, geheimen en vijanden. Hopelijk valt dit bij de andere personages mee, anders hoop ik op een onuitputbare 'skip scene'-knop. De game heeft zeker nog wat polijstwerk nodig, maar zal zonder twijfel bij het juiste publiek terechtkomen.

Spelers die uitkijken naar de look en feel van games uit het jaar 2000 zullen zich gaan vermaken met deze futuristische retro-actiegame, en dat op de meest romantische dag van het jaar.



## DRAGON QUEST TREASURES

# EEN SCHAT VAN EEN SPIN-OFF

**Sinds een jaar of tien speelt Jurjen niet alleen elke genummerde Dragon Quest, maar pikt hij ook regelmatig een spin-off van die serie mee. Een spin-off die hij zéker gaat spelen is het binnenkort verschijnende Dragon Quest Treasures, waarin elementen uit zowel genummerde delen als spin-offs samenkomen.**






Het genre van JRPG's begon in 1986 met de eerste Dragon Quest, tenminste, in Japan. Want pas een dikke kwart eeuw later verscheen de eerste Dragon Quest in Europa. Misschien heb jij 'm ook wel gespeeld, die remake van Dragon Quest VII die in 2013 voor de Nintendo 3DS verscheen? Ik in elk geval wel, en sindsdien ben ik fan van de serie. Waar Final Fantasy steeds weer zijn best doet zichzelf opnieuw uit te vinden, met als gevolg allerlei originele (of geforceerd complexe) vechtsystemen, steeds hippere personages en verdomd ingewikkelde verhaallijnen, blijft Dragon Quest steevast wat dichter bij zijn roots, en dat bevalt me wel. Als je een nieuwe Dragon Quest in huis haalt weet je wat je krijgt: een traditionele, zeer uitgebreide RPG, tekenfilmachtige sprookjeslanden, manga-poppetjes als helden, verhaallijnen met ingrijpende plottwists, overbekende muziek en geluidseffecten, vriendelijke monsters om te trainen en vijandige monsters als Slimes, Sabrecats en Dracky's om tijdens turnbasedgevechten te verslaan. Precies dát krijg je ook weer voorgeschoteld in Dragon Quest Treasures... of, nou ja, behalve die turn-based gevechten dan.




## Monsters fokken

De gevechten in Dragon Quest Treasures verlopen in realtime, wat betekent dat je zelf met zwaarden en stokken direct de vijanden in het veld te lijf gaat, of ze van een afstandje met projectielen bestookt. Terwijl dit al 'best anders' is dan we in Dragon Quest gewend zijn, geldt dit helemaal voor het feit dat de monsters die je verzamelt je doelwitten automatisch aanvallen. Dit doen ze op eigen houtje, maar wél volgens de door jou ingestelde aanwijzingen, zoals 'val elke vijand aan met alles wat je in huis hebt', of, misschien, 'houd jezelf en je teamgenoten in leven'. Ondertussen kun je gezellig meevechten, of de monsters het werk laten doen, terwijl je zelf van een afstandje pellets naar ze schiet om ze in leven te houden of te versterken met speciale krachten.

De belangrijke rol die monsters tijdens gevechten spelen nodigt uit om die monsters slim te trainen en fokken, en goed na te denken over welke monsters je in de drie posities van je team wilt plaatsen. En de monsters spelen ook buiten de gevechten een belangrijke rol in de gameplay.

## Pokémon?

Je begint de game met een slime, en komt al snel een verhoging tegen die je pad blokkeert... dus gebruik je gewoon je slime als trampoline om erop te springen! Later in de game kun je aan een Dracky (soort vleermuis) hangen om over afgronden te zweven (zoals met dat zweefkleed in die ene Zelda-game), en kun je op de rug van een Sabrecat rijden om je sneller door de uitgestrekte omgevingen te verplaatsen.

**weetje • weetje**

***De personages van Dragon Quest zijn ontworpen door dezelfde Akira Toriyama die ook de personages van de Dragon Ball-serie ontwierp. Dus dáárom kwamen die figuren je zo bekend voor!***

Het doet allemaal wel wat denken aan Pokémon, inderdaad, maar vergis je niet, het vangen van monsters om die vervolgens voor je te laten vechten speelt al tientallen jaren een rol in Dragon Quest-games. Bovendien bestaat er al sinds 1998 een spin-off-reeks genaamd Dragon Quest Monsters, en het lijkt erop dat de ontwikkelaar het hele monster-kweek-en-gebruik-systeem uit het in 2016 verschenen Dragon Quest Monsters: Joker 3 vrij direct heeft overgenomen in Dragon Quest Treasures. Het zou me zelfs niets verbazen als de ontwikkeling van Treasures ooit is begonnen als volgende Dragon Quest Monsters, maar gaandeweg toch een andere weg is ingeslagen. Wellicht onder invloed van het succes van nog een andere Dragon Quest-spin-off die je misschien wel kent: het in 2016 verschenen Dragon Quest Builders. Ook van die game zijn namelijk invloeden in Treasures terug te zien.

**"Dragon Quest Treasures kan misschien wel de beste spin-off van de serie worden."**




## Basis bouwen

Kort na het begin van de game krijg je een vervallen kasteeldorp met treinstation als basis. Je snapt het al: aan jou de taak om die basis op te knappen en in zijn oude glorie te herstellen.

Door dit stukje bij beetje te doen, komen nieuwe functies in je basis beschikbaar, zoals een pellet-fabriek (pellets zijn munitie voor je katapult, waarmee je tijdens gevechten buffs naar je monsters kunt schieten), een cafetaria (waar je eten kunt bereiden om je monsters sterker mee te maken) en een galerie (waarin je je coolste schatten tentoon kunt stellen).

Maar ja, hoe ga je voor al die uitbreidingen betalen? Je snapt het al, we gaan het nu over het woordje 'Treasures' uit de titel hebben. Die schatten krijg je door vijanden te verslaan, maar ook door ze op te speuren in de landschappen waar je doorheen trekt. En de monsters die je verzamelde helpen daarbij. Die monsters hebben namelijk herinneringen aan plaatsen waar schatten begraven liggen, en die herinneringen kun je als foto's bekijken om te weten waar je moet zoeken. Een beetje zoals met die herinneringsfoto's in die ene Zelda-game, weet je nog?

Verzamelde schatten kun je bij je basis inleveren voor goud, en dat goud gebruik je om je basis verder op te knappen, en zo ga je verder, tot je basis weer een machtig kasteeldorp vol behulpzame bewoners is geworden.

## Erik en Mia

Voordat ik het vergeet te noemen: Dragon Quest Treasures biedt naast het realtime vechten, monsterkweken en basisbouwen ook nog een verhalend avontuur dat doet denken aan dat van het laatste genummerde deel, Dragon Quest XI, al was het maar omdat je speelt met de kindversies van twee hoofdpersonages uit die game: Erik en Mia. Die gaan weer door van die tekenfilmachtige sprookjeslanden reizen, dit keer om de zeven drakenstenen te verzamelen waar een stel piraten het ook op heeft voorzien, enzovoort. Dus tja, aan variatie in gameplay en uitdagingen lijkt Treasures geen gebrek te krijgen.

Zal Dragon Quest Treasures met zijn bonte mix van geliefde elementen Dragon Quest XI dan gaan overtreffen? Dat lijkt me sterk, maar het belooft zeker een van de betere spin-offs, en misschien wel de beste spin-off van de serie te worden. ★








**VERWACHTING** ***JURJEN:***
Het schattig ogende Dragon Quest Treasures combineert coole elementen uit verschillende genummerde delen en spin-offs, en dat belooft een behoorlijk rijke game-ervaring op te leveren.

- Monster-gameplay uit Dragon Quest Monsters.
- Nieuwe schattenjacht-elementen.
- Base building maakt schattenjacht interessant.
- Jeugdverhaal van Erik en Mia uit DQXI.

ACTION-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
09-12-2022

## LOST SOUL ASIDE

# DE ZOVEELSTE KLOON OF WAARDIG VOOR EEN EIGEN TROON?

**Als sinds 2016 verschijnen er her en der nieuwe beelden van Lost Soul Aside, een ambitieuze actiegame die barst van de fantasie. Deze Chinese game heeft veel (erg veel) inspiratie opgedaan bij Final Fantasy 15, maar wat maakt hem dan anders dan zijn inspiratiebron? Een simpele kloon lijkt het volgens Rogina in ieder geval niet te zijn.**

Het meest indrukwekkende aan deze third-person actie-RPG is dat de beginjaren van ontwikkeling volledig in handen waren van één man! Je leest het goed: van geluidsdesign tot animaties en van story tot gevechtsmechanieken. Deze kneitergekke en ambitieuze kerel heet Yang Bing en heeft, voordat Sony betrokken raakte bij de ontwikkeling, jaren gewerkt om zijn game klaar te stomen voor de PlayStation 4 (en nu ook voor PlayStation 5). Toegegeven: hierdoor heeft de game flinke vertraging opgelopen en is er nog steeds geen harde releasedatum bekendgemaakt. Maar niet getreurd: eind 2022 – bijna, dus! – geven de makers meer concrete info over de game. Lost Soul Aside bewijst maar weer eens dat hard werken (uiteindelijk) loont, dus laten we zien waar deze game begon en wat het ons tot nu toe te bieden heeft.



### INSPIRATIEFONTEINEN

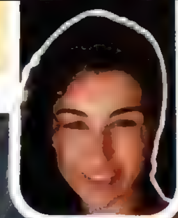
Aan het design van hoofdpersonage Kazer en zijn antagonist Ventas te zien, is het niet echt te missen dat het uiterlijk van de personages in Lost Soul Aside geïnspireerd zijn door Final Fantasy. Kazer heeft voornamelijk veel overeenkomsten met het hoofdpersonage van Final Fantasy 15, kroonprins Noctis Lucis Caelum, maar de personages verschillen qua persoonlijkheden en doelen wel van elkaar. De kroonprins is namelijk een personage dat nog moet opgroeien en de wereld verkent met zijn vrienden, terwijl Kazer een gekwelde ziel lijkt te zijn die erop uit is om niet de wereld, maar zichzelf te redden van zijn lot. Maker Bing heeft in een interview laten weten dat hij met Lost Soul Aside "een smooth actie-RPG-ervaring wil creëren voor spelers" en hiervoor heeft hij inspiratie geput uit de Demon's Souls-remake. Nee, het spel wordt niet zo onvergeeflijk als een soulsgame, maar de performance, special-effects en de algemene visuele verbeteringen die Demon's Souls kreeg op de PS5, gaven Bing naar eigen zeggen de drang om dit ook voor zijn eigen game uit te proberen.

Lost Soul Aside speelt zich tien jaar na een zware oorlog af. Na de oorlog doken er opeens vreemde en gevaarlijk



### DIY DRAAK

**Een kristaldraak die kan shapeshiften is een handige sidekick om (letterlijk) bij de hand te hebben. De draak bestaat uit zwevende kristalfragmenten die hoofdpersoon Kazer als een zwarte schaduw... schaduwen. Tijdens combat of exploratie laat deze sidekick zijn flexibiliteit zien, want naast een kick-ass zwaard kan hij de vorm aannemen van alles en nog wat. Snel van het ene level naar het andere level glijden? No problemo, hij verandert wel even in een snowboard. Wil je hogerop komen en ben je te lui om een dubbel-jump uit te voeren? De draak transformeert in een paar grote vleugels, gratis en voor niets. Is dat te langzaam en moet je snel wegkomen uit een bepaalde situatie? Katapultvorm it is! Tijdens gevechten kan hij ook van pas komen als een stel scherpe klauwen, dus onderschat dit zwevende hoopje kristalscherven zeker niet.**







wezens op die de wereld met hun monsterlijke krachten onveilig maken. Kazer krijgt tijdens zijn reis door deze gevaarlijke wereld (onvrijwillig) gezelschap van een soort zwarte kristaldraak en samen gaan zij op zoek naar krachtige kristallen. De draak heeft duidelijk een eigen agenda om de jongeman te helpen op zijn missie, maar voor het grootste gedeelte blijven de mysteries en doelen van dit verhaal geheim. De "draak" is wel een hele handige sidekick, want door zijn vermogen om elke vorm aan te kunnen nemen kan hij ingezet worden als een scala aan wapens. Twee vormen neemt hij het meest aan: zijn kristaldraakvorm en de vorm van een episch zwaard. Het lijkt er wel op dat Kazer geconsumeerd kan worden door de vreemde krachten van dit kristalwezen, maar dit lijkt de sluwe draak natuurlijk niet al te erg te vinden.

## WERELD(EN) VAN VERSCHIL

De game is ondertussen al zes jaar in ontwikkeling en hoewel er geen regelmatige updates zijn, laten de sporadische trailers elke keer flinke verbeteringen zien. Van »





verbeterde graphics en resoluties die de huid van Kazer meer details geven, tot de flashy combat en de kleurrijke vonken die er vanaf spatten tijdens elke move. De gevechten doen erg veel denken aan de combat van Devil May Cry: snel, actievol, bomvol flashy combo's en zieke special attacks die eruitzien als een cinematisch snoepje voor het oog. Het is erg indrukwekkend wat de maker in zijn eentje allemaal heeft bereikt, en met behulp van Sony zijn er tal van verbeteringen doorgevoerd die deze game een stuk "smoother" maken (you did it, Bing!).

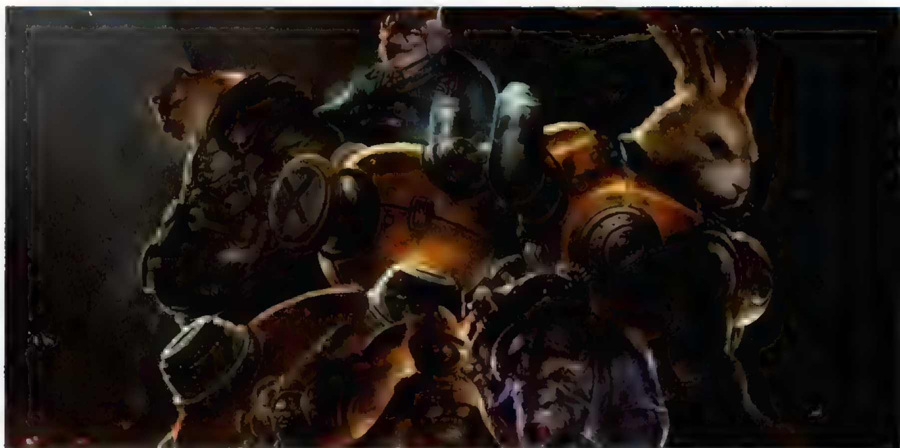
Hoewel de maker heeft gezegd dat hij gek is op het verkennen van open werelden en Lost Soul Aside daarom ook een open fantasiewereld gaat bevatten, is het nog niet helemaal duidelijk in welke mate. Een gameplayvideo van bijna twintig minuten laat namelijk een erg lineair level zien met maar weinig interactiepunten of verkenmogelijkheden, maar zit wel boordevol actie en monsters. Aan de andere kant laten de trailers glimpen zien van verschillende gebieden om te bezoeken en die zien er zonder overdrijven reteleuk uit om te verkennen. Al helemaal omdat de shapeshiftvaardigheden van Kazers draak ervoor zorgen dat geen plek te moeilijk is om te bereiken.

Een heel arsenaal aan uiteenlopende locaties is terug te zien: ondergrondse grotten, zwevende landschappen, woestijnen, ijsvlaktes, Japanse bloesemvelden en plekken met moderne eigenschappen zoals een reuzenrad of een winkelstraat. Zelfs onze karakteristieke molens laten zichzelf in een bloemenveld zien, dus als het leveldesign ook stevig in elkaar zit kan de exploratie van deze veelzijdige wereld fantastisch worden.

"HET IS ERG INDRUKWEKKEND WAT DE MAKER IN ZIJN EENTJE ALLEMAAL HEEFT BEREIKT."

## CHINA HERO PROJECT

**Lost Soul Aside is een game binnen het China Hero Project, een groot initiatief van Sony om kleine indie-ontwikkelaars in en rondom China financieel bij te staan en hun games wereldwijd uit te brengen op verschillende platformen. Met behulp van dit project kreeg Lost Soul Aside-ontwikkelaar Yang Bing een klein team achter zich om de game naar een nieuw niveau te tillen en hij doopte dit team om tot Ultizero Games. Sinds de eerste verschijning in 2016 is Lost Soul Aside de meest geanticipeerde en meest veelbelovende game van deze China Hero Project-editie. Andere games die deze editie ook goed scoren op het gebied van potentie zijn de dieselpunk metroidvania-actiegame F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch en de NieR: Automata-achtige actie-RPG AI Limit.**



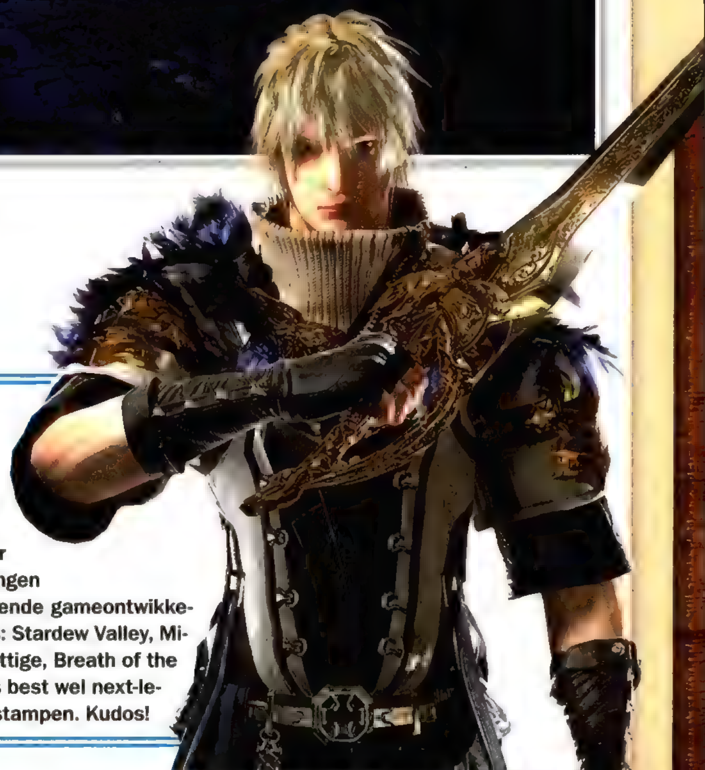


## NICHE

Een simpele Final Fantasy-kloon is Lost Soul Aside dus alles behalve. Toch valt deze game wel onder dit type actie-RPG's, samen met Devil May Cry en Bayonetta. Hierdoor blijft het ergens toch wel niche en ik moet toegeven dat als dit soort games niet jouw pakkie 'an zijn, Lost Soul Aside je waarschijnlijk niet van gedachten zal veranderen. Misschien spreekt de fantasievolle lore van de game je niet aan, ben je geen fan van over de top, flashy combat of wil je meer een realistische gameplay-ervaring in plaats van deze grandioze en opgeblazen visuals. Hé, iedereen is anders,



dus dat respecteer ik. Tenzij je zo'n mierenneuker bent die in elke commentsection spamt dat sommige animaties niet soepel verlopen en je het daarom links laat liggen (de game is nog in ontwikkeling, get over yourself).
Fans die Lost Soul Aside al jaren volgen lijken in ieder geval wel verkocht. Deze trouwe spelers zijn de definitie van wholesome en zetten de maker niet onder druk om zijn spel snel af te maken en met een afgeraffeld product aan te komen zetten. Ze zijn geduldig en reageren vaak positief in de reacties als er weer eens een update van de game verschijnt. Ze zijn een stuk geduldiger dan ik, maar dat kan ik alleen maar toejuichen. Met al het harde werk dat hier in is gestoken en de passie die maker Bing heeft getoond in het ontwikkelen van zijn visie, wacht ook ik geduldig af tot de dag dat wij deze Final Fantasy x Devil May Cry-liefdesbaby kunnen spelen. De tijd zal leren of we eind dit jaar al een releasedatum krijgen!



## ONE (WO)MAN SHOW!

**Maker Yang Bing heeft in Unreal Engine 4 een indrukwekkend staaltje vakmanschap laten zien in zijn eentje. Veel mensen konden niet geloven dat de eerste beelden van Lost Soul Aside volledig door één persoon waren gemaakt, maar dat was zeker wel het geval. Veel solo-ontwikkelaars van bekende games gingen hem voor en zij zijn stuk voor stuk een inspiratie voor beginnende gameontwikkelaars die hetzelfde willen bereiken. Denk hierbij aan games als: Stardew Valley, Minecraft, Undertale, Rollercoaster Tycoon en Tunic (ja, die schattige, Breath of the Wild-achtige vossengame). Hoe tof deze games ook zijn: het is best wel next-level om een Final Fantasy-lookalike in je eentje uit de grond te stampen. Kudos!**



# VANAF NU WORDT HET...

# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIE VERWIJZINGEN KOMEN OP MIJ MEER OVER ALS 'INTERESSANTDOENERIJ' DAN DAT ZE MIJ IETS NIEUWS OF WEZENLIJKS BIJBRENGEN."



NieR: Automata-fans opgepast, deze Revanche kan je enigszins boos maken.

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EN INDERDAAD, ER WERDEN IN DIE JAREN ONTZETTEND VEEL DOORMIDDEN GEKLIEFDE LIJKEN EN UITGERUKTE HARTEN GEVONDEN."



De komst van Mortal Kombat zou de wereld voorgoed veranderen. Voorgoed, niet 'voor goed'.

## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"GAAT STROEFJES, HIJ KOMT UITERLIJK DIT WEEKEND!"



Oké, dan wachten we even.

"DIT WEEKEND HEB IK HEM AF."



Zei je dat twee weken geleden niet ook al?

"EINDELIJK!"



Duurde drie weken, maar dan heb je ook wat!

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD

- Marvel Snap
- Mount & Blade II: Bannerlord
- Resident Evil Village: Gold Edition
- Somerville
- Harvestella
- The Past Within

DIT ZIJN ALLE AANKOMENDE THE WITCHER-GAMES

# WHERE MY WITCHERS AT?!

**Hoeveel The Witcher-games denk je dat er in ontwikkeling zijn? Nee, niet eentje. Meer dan twee zelfs! 82? Uuuuh, neem dit artikel wel serieus, ja? PeterKoelewijn vertelt je haarfijn hoeveel Witcher-games er precies aankomen en wat we al weten over de nieuwe fantasykrakers.**



De Britten gaven ons The Lord of the Rings, de Amerikanen gaven ons Game of Thrones, en de Polen gaven ons The Witcher. CD Projekt Red is nog lang niet klaar met het verkennen van de duistere fantasiewereld uit eigen land. Sterker nog, als ik kijk naar de grote waslijst aan The Witcher-projecten die de studio heeft onthuld, dan denk ik dat het tijdperk van The Witcher nu pas echt begint!

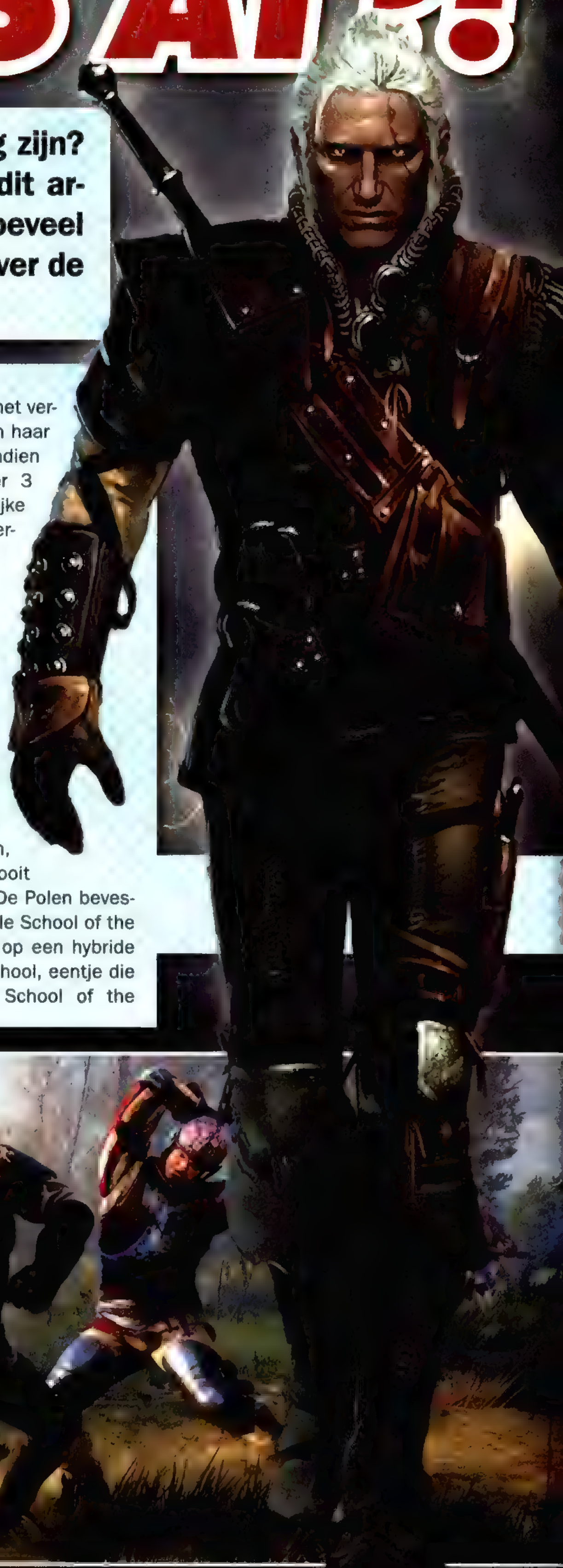
## Succes uit het verleden

Dat heeft natuurlijk alles te maken met het klinkende succes van The Witcher III: Wild Hunt. Die game blies in 2015 alle andere fantasygames uit het water. Wat ook hielp was dat het voor velen hun eerste Witcher-game was. De twee voorgangers kregen al hoge reviewscores, maar waren aanvankelijk exclusief voor PC. Pas later kregen ze ports voor de consoles en dat voelde toch een beetje als mosterd na de maaltijd. Een mooi moment om de eerste aankomende Witcher-game met de codenaam Canis Majoris te onthullen: dat is een remake van The Witcher (zie kader)!

Naast een remake werkt CD Projekt intern aan een compleet nieuwe trilogie in de wereld van The Witcher, met de codenaam Polaris. Dat zijn al game 2, 3 en 4! De details over het ongetwijfeld epische nieuwe avontuur blijven nog top secret, behalve dat het voortbouwt op de The Witcher 3-gameplay. We kunnen wel al een aantal conclusies trekken. De kans is groot dat niet Geralt maar Ciri het nieuwe hoofdpersonage wordt van The Witcher 4 (laten we de game zo maar noemen voor het gemak). Ontwikkelaars bij de Poolse studio hebben meerdere keren hun interesse getoond in het verder verkennen van haar avonturen. Bovendien voelt The Witcher 3 als de natuurlijke conclusie van Geralts reis.

## Nu wordt het lynx

De eerste foto die CD Projekt van z'n volgende Witcher-game onthulde sprak ook voor een Ciri-avontuur. Het is een nieuw Witcher-medaillon, eentje die nog nooit eerder is gezien. De Polen bevestigden al dat het de School of the Lynx is; dat wijst op een hybride nieuwe Witcher-school, eentje die mogelijk Geralts School of the













## THE WITCHER REMAKE

Canis Majoris [ben ik de enige die dit verwacht tegen te komen in een... uhh, 'koffietentje'? - Marvin] heette de game eerst, maar inmiddels heeft CD Projekt de werkelijke titel onthuld: The Witcher Remake! Best een goed idee, want die game stamt uit 2007 en ziet er nu fugly uit. Ook is CD Projekt inmiddels een stuk beter in... uhm, nou ja, alles eigenlijk.

The Witcher Remake wordt met volledige creatieve controle van de hoofdstudio ontwikkeld door Fool's Theory. Zij zijn een supportstudio die onder andere meewerkte aan Divinity II: Original Sin. Er werken ook een aantal CD Projekt-veteranen, al is niet bekend of ze ook aan de originele The Witcher hebben gearbeid.

De remake is nog in een zeer vroeg stadium, dus reserveer niet gelijk je centen. Wel gaat hij er niet fugly uitzien, want hij wordt net als de nieuwe The Witcher-trilogie met de Unreal Engine 5 ontwikkeld.




Wolf combineert met Ciri's School of the Cat.

Een andere mogelijkheid is een prequelserie die bijvoorbeeld over Vesemir gaat, de oude mentor van Geralt. Die vrat ook een heleboel uit in zijn jonge jaren, dus daarover kan CD Projekt putten uit een hoop lore. Natuurlijk kunnen ze ook 'fuck it' zeggen tegen de boekenreeks en hun eigen nieuwe Witcher-held bedenken, met dito avontuur. Het is hun feestje! Al hebben ze wel inmiddels vrede gesloten met Witcher-schrijver Andrzej Sapkowski.

De bedenker van The Witcher zou zomaar mee kunnen helpen met het brainstormen voor nieuwe avonturen. Jarenlang was de man bitter over het succes van CD Projekt omdat hij naar eigen zeggen "dom genoeg was om geen percentage van de winst van de Witcher-games te vragen" toen hij de rechten verkocht. Er zou volgens hem geen winst zijn, want iedere Witcher-game was bij voorbaat klote. Hahahaha!

### Unreal Engine 5

Terug naar The Witcher en de nieuwe trilogie die CD Projekt smeedt. De studio staat erom bekend dat ze extreem ambitieus zijn en z'n volgende games worden geen uitzonderingen. De studio wil al zijn titels de komende jaren in de splinternieuwe Unreal Engine 5 ontwikkelen. Dit is een hele stap, want sinds The Witcher 2 werken de Polen al met de zelfgemaakte REDengine. Qua visuals hadden we nooit wat te klagen, maar CD Projekt heeft wel een handje ervan om zijn games buggy uit te brengen. Hopelijk verandert dat nu ze een externe engine gebruiken en daarmee ongetwijfeld nauw samenwerken met de Unreal-makers van Epic. Die spinnen natuurlijk ook garen bij de samenwerking, want »









» een van de grootste fantasyfranchises in gamingland wordt een behoorlijk visitekaartje voor de Unreal Engine 5. Voor gamers zou het al beloning genoeg zijn als The Witcher 4 voor de verandering zonder bugs lanceert.

## Snelle trilogie

Nu denk je misschien: "Oh, zo leuk dat mijn kleinkinderen The Witcher 6 kunnen spelen!", alleen hier wordt CD Projekt wel héél ambitieus. Volgens hun presentatie is The Witcher 4 nu in preproductie en nog meerdere jaren verwijderd van ons. Maar daarna gaat het snel! Na Polaris moet de nieuwe The Witcher-trilogie binnen zés jaar helemaal speelbaar zijn. Dus uhm, hoera? Er even van uitgaand dat de gemiddelde currentgen-titel makkelijk vier jaar ontwikkeltijd nodig heeft van concept naar gold-status (een game gaat 'goud' als 'ie helemaal speelklaar is), is zes jaar een krankzinnig korte tijd om een trilogie uit te brengen. Tenzij CD Projekt heel veel assets en omgevingen wil hergebruiken, maar kijkend naar hun vorige titels is dat onwaarschijnlijk.

## Crunchcultuur bij CD Projekt

Nog zorgwekkender: CD Projekt werd niet zo lang geleden nog op de vingers getikt vanwege de heersende crunchcultuur. Ontwikkelaars bij de studio moesten keihard werken aan Cyberpunk 2077 en ook nog eens zes dagen in de week! De ceo ging door het stof en beloofde beterschap. Daar

## NOG MEER THE WITCHER-ENTERTAINMENT

**Heb je je buik al vol van The Witcher? Echt niet, hou je fokking bek of ik sla hem dicht! Netflix heeft ook door dat die witharige monsterjager een goudmijn is. Daarom brouwen ze meerdere spin-offs om de gaten tussen nieuwe seizoenen te vullen. The Witcher: Blood Origin is een miniserie die op 25 december verschijnt. Het speelt zich 1200 jaar voor Geralts avonturen af, dus verwacht niet al te veel monsterjagers. Wel monsters en jagers, waaronder Michelle Yeoh in de hoofdrol. Verder heeft Netflix een tweede The Witcher-animefilm van Studio Mir besteld. De eerste kun je al kijken op Netflix en kan ik aanraden! Meest bizarre spin-off is een nieuwe familievriendelijke serie die zich in hetzelfde universum afspeelt en bedoeld is voor kinderen. Geen idee of dit van het kaliber Harry Potter wordt of van het kaliber Teletubbies. In ieder geval ga ik deze vrijwel gegarandeerde ramp proberen.**

**Oh, en dan is er natuurlijk nog de Henry Cavill-serie. Halverwege 2023 wordt The Witcher seizoen 3 verwacht. Seizoen 4 komt er ook aan, maar Liam Hemsworth neemt dan de pruik over van Henry. Ja dat lees je goed: Superman wordt vervangen door een low-tier Hemsworth. Dit is waarom we geen mooie dingen kunnen hebben! Voor compensatie eis ik een naakte badscène van Liam in de eerste aflevering!**











## NOG NIET KLAAR MET CYBERPUNK

Cyberpunk 2077 z'n launch verliep verschrikkelijk omdat de game meer bugs had dan een bijenkorf. Maar dat is geen reden voor CD Projekt om de franchise links te laten liggen. Sterker nog, dankzij de goed ontvangen Netflix-serie had de game even meer actieve spelers dan ooit tevoren. Goed nieuws voor fans, want Cyberpunk 2 staat óók op de planning!

De game is nog in de ideeënfase onder de titel 'Project Orion' en wordt intern door CD Projekt ontwikkeld. De Polen investeren zwaar in de ontwikkeling, want ze openen in de toekomst een extra studio in Boston, speciaal voor Cyberpunk. Een aantal van de hoofdontwikkelaars is zelfs van plan om naar de VS te verhuizen voor het vervolg. Maar eerst moeten die vijf The Witcher-games de deur uit, natuurlijk.



is alleen nog weinig van te zien, want ook na die belofte verschenen er weer klachten van te lange werkdagen. Ja hallo, zo graag wil ik die nieuwe The Witcher-games nou ook weer niet!

### De vijfde The Witcher-game

En dat zijn dus alle nieuwe The Witcher-games die momenteel in ontwi—oh, wacht... er is nog een VIJFDE WITCHER-GAME IN DE MAAK?! *Zucht* Ik had net zo'n mooie afsluiter in gedachte! Nou goed dan, de vijfde The Witcher-game is nog het meest mysterieus, maar het wordt een spin-off van het hoofdverhaal. Onder de codenaam 'Sirius' werkt CD Projekt met een andere studio samen die het meeste ontwikkelwerk doet. De game krijgt een singleplayer verhaal met quests en de hele rambam, maar óók multiplayer.
Goed, nu nog gauw een nieuwe afsluiter verzinnen. Uhm... hmm... met The Witcher-projecten Polaris, Sirius en Canis Majoris mikt CD Projekt Red weer op de sterren de komende jaren.
Hah! Nailed it. ✖





VAN SPIN-OFF TOT BOEGBEELD

# HOE ASSASSIN'S CREED NET ZO GOED NIET HAD KUNNEN BESTAAN

**Wie Ubisoft zegt, zegt Assassin's Creed. De franchise is hét fundament onder de Franse developer. Dat had echter niemand verwacht toen de eerste ideeën voor het spel binnenkwamen. Sterker nog, deze brainfarts hadden helemaal niks te maken met sluipmoordenaars en hun coole kills. JJ legt uit.**

Niemand kan ontkennen dat de opleving van Ubisoft, van een middelgrote uitgever naar de eredivisie, voor een groot deel te maken had met het overweldigende succes van de Assassin's Creed-serie. De historisch verantwoorde actiegames sloegen vrijwel vanaf het eerste deel in 2007 in als een bom. Maar liefst 170 miljoen exemplaren zijn er inmiddels van de franchise verkocht. Goed voor vele miljarden euro's aan inkomsten. Alleen Valhalla bracht al 1 miljard euro in het laatje. En dan hebben we het hier alleen nog maar over de videogames. Assassin's Creed is inmiddels namelijk veel meer dan alleen een spel, je mag het gerust een complete franchise noemen met films, boeken, comics, boardgames en figurines. Sommige spellen worden zelfs omgevormd tot lesmateriaal voor geschiedenisonderwijs. Dat alles is een prima resultaat voor een spel dat bijna niet eens had bestaan.



**weetje • weetje**

*Assassin's Creed (deel 1) is commercieel de meest succesvolle AC-game, met meer dan een miljard aan sales.*

Elke nieuwe franchise begint ergens. En als je die startpunten gaat bekijken, dan zul je merken dat er vaker niet dan wel sprake was van een weloverwogen plan. Het waren toeval, mazzel of een lukrake beslissing die vaak leidden tot de geboorte van een succesvolle franchise. Tomb Raider was bijvoorbeeld eerst een game met man in de hoofdrol. Fortnite was een piepklein onderdeel van een zwaar geflopte singlepayergame. Doom was in origine een Alien-game. En Halo begon als een real-time-strategy-game. Ook Assassin's Creed beleefde zo'n 'aparte' start.



**weetje • weetje**

*Assassin's Creed was oorspronkelijk bedoeld als een driedelige serie. Toen het derde deel ook zeer succesvol bleek te zijn, wilde Ubisoft het kip met de gouden eieren natuurlijk niet slachten.*

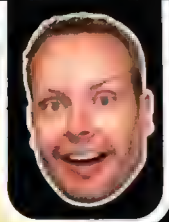
## Donald Duck

Het begin van de serie ligt - hou je vast - bij de game Donald Duck: Goin' Quackers, die in 2000 uitkwam op de Nintendo 64, PlayStation 2 en Dreamcast. Ja, je leest het goed. De fameuze serie rond de mysterieuze Assassijnen komt voort uit een middelmatig spel met een slissende eend in de hoofdrol. Hoe dan?

Ubisoft was in deze periode van Goin' Quackers een middelgrote uitgever van vooral 'makkelijke' games die zwaar leunden op een licentie. Donald Duck: Goin' Quackers was zo'n veilige licentie. De eend was zo bekend dat je het spel kon verkopen zonder de inhoud echt goed te maken. Een aantal medewerkers was helemaal klaar met deze werkwijze. Ze hadden toch niet jarenlang gestudeerd om dit soort gemakzuchtige digitale vulling te maken? Ze trokken aan de bel bij het management en vroegen hen of ze mochten werken aan een wat meer ambitieuzer spel. Het verzoek om een eigen idee uit te werken is een volstrekt normale







## DE EERSTE TRAILER VAN ASSASSIN'S CREED

Ik kan het me nog als de dag van gisteren herinneren. De eerste trailer van Assassin's Creed die Ubisoft dropte op de E3 van 2006. Het was een absolute bombshell. In die tijd lekte Ubisoft nog niet als een vergiet, en dus wisten we op voorhand niet dat de Fransen met iets echt nieuws bezig waren. Ik zat bij mijn weten naast Jan toen de beelden verschenen op het persevent van Ubisoft. Vanuit de ogen van een vliegende vogel keken we naar een oude stad. We schrikten op door de vogelkreet die we in de toekomst nog zo vaak zouden horen. Je zoemde vervolgens naadloos door naar een realistisch marktplein waar een aantal mensen was opgehangen. Het schorriemorrie stond voor het schavot.

En toen was daar de eerste blik op Altaïr. De Assassijn waar je de komende zestien jaar nog zo vaak mee zou spelen (in andere gedaantes, that is). Hij keek, staande op een toren, over het plein uit. Een paar seconden later sprong hij naar beneden en baande zich een weg door het publiek. Een actie die van alles nog het meeste indruk op mij maakte. Toen de game uitkwam heb ik minutenlang door de menigte heen gelopen, me verbazend over het feit dat iedereen zo soepel uitweek en soms zelfs boos was als ik te bruut duwde. Alsof de stad echt leefde. Vandaag de dag zijn dergelijke reacties van NPC's volstrekt normaal, maar in 2006... Revolutionair.

Kort daarop vermoorde Altaïr vier mensen die op het schavot stonden op even soepele als brute wijze en verdween weer in de menigte. Bam! Het zaadje was gepland. Bij mij, en bij vele andere journalisten. Zeker toen we ook nog hands-on mochten en de gameplaybeelden grafisch niet veel minder bleken te zijn. Hoe dan?? Assassin's Creed sleepte op de E3 vele prijzen in de wacht en gamers schreven het spel bovenaan hun verlanglijst.



gang van zaken in de game-industrie. Sterker nog, bij een goede studio wordt dit gedrag zelfs aangemoedigd. Als gamer zie je natuurlijk alleen de games die uitkomen. Maar voor elke game die in de winkels komt te liggen, sneuvelen er ook een flink aantal in de try-outfase. Kleine teams krijgen de kans om een concept uit te werken tot een pitch. Het management bepaalt op basis van die pitch of het team budget krijgt om het spel ook daadwerkelijk te ontwikkelen. En 95 procent van die pitches sneuvelt [ja, 100 procent van de percentages in de PU moet je met een korrel zout nemen - Marvin].

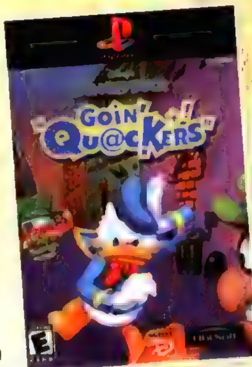


**weetje • weetje**

*Er zijn tot nu toe 24 Assassin's Creed-games uitgebracht in vijftien jaar tijd. Beetje melken is het dus wel...*

### Prince of Persia

De aanvoerder van de groep was Patrice Desilets. Een jonge, buitengewoon gedreven developer die lead designer was bij Quackers. Vlak voor 2000 was een ander team bij Ubisoft Montreal aan een nieuwe IP begonnen: Splinter Cell. Met succes, want het spel scoorde uiteindelijk goed bij de media (dikke 9 op Metacritic) en verkocht prima. Desilets wilde dat kunstje ook flikken. Een singleplayer-avontuur maken rond een aansprekend hoofdpersonage. Het eerste idee van Desilets was om een reboot van Prince of Persia te maken.




De geestelijk vader van de prins, Jordan Mechner, werd naar Montreal gevlogen om zijn zegen te geven aan het project. Eenmaal aangekomen in de studio, liet Desilets hem een korte demo zien van de prins die vol bravoure parkourstunts uitvoerde tegen de muren van een stad. Het werkte. Mechner was enthousiast en schreef een nieuw Prince of Persia-verhaal. Desilets werd door Ubisoft geïnstalleerd als lead designer voor Prince of Persia: The Sands of Time. Tijdens de ontwikkeling van de game verzamelde hij allerhande ideeën. Ideeën die uiteindelijk niet in de Prince of Persia-game terecht kwamen.



**weetje • weetje**

*Assassin's Creed Unity was niet het beste deel uit de serie. Wat heet, om de game goed te laten draaien was een patch van 40 GB nodig. Nog steeds een van de grootste patches ooit.*

Stukje fast forward. Prince of Persia: The Sands of Time kwam in 2003 uit en scoorde goed. Ubisoft wilde logischerwijs meteen een vervolg en was voornemens om Desilets de eerste Prince-game voor de launch van de PS3 en Xbox 360 te laten maken. Dat zag de ambitieuze Canadees »









deels zitten. Hij wilde wel een game binnen het Prince-universum maken, maar dan niet over de prins zelf. Zoals eerder gezegd had Desilets tijdens het werken aan Sands of Time een aantal ideeën gekregen die hij niet kon verwerken in Sands of Time. Als grote geschiedenisfreak was hij bijvoorbeeld gestuit op een eeuwenoude orde van huurmoordenaars genaamd de Hashshashin. Kille sluipmoordenaars die hun slachtoffers vaak en plein public en op spectaculaire wijze vermoordden. Hoe cool zou dat zijn in een Prince-game? Stealthy Assassijnen-actie in combinatie met een historische setting, een magisch verhaal én parkouractie. Hij doopte het om tot Prince of Persia: Assassin, waarbij de hoofdrolspeler niet de prins maar diens bodyguard is.



**weetje • weetje**

*De mappen van Assassin's Creed zijn altijd groot. Met Black Flag als uitschieter, dankzij de zee. Als je volle kracht vooruit vaart dan duurt het een half uur om van de ene kant van de map naar de andere kant te komen.*

## Halo

Het management bekeek het idee en durfde de gok niet aan. Een Prince-game zonder de prins? Maar de actie die Desilets hen liet zien, resoneerde wel. En gezien zijn trouwe werk aan Sands of Time besloot Ubisoft Desilets een compleet nieuwe game te laten maken. De jonge en even ambitieuze Jade Raymond werd aan het team toegevoegd en de rest is geschiedenis. Niet dat Ubisoft wist wat ze uiteindelijk in handen zouden krijgen, want dat was puur goud. Maar dat had niemand toentertijd in de gaten. Het project was een enorme gok. Toch was er wel vertrouwen op een positieve afloop, zo bleek wel toen Ubisoft de release van het eerste deel plande in het najaar van 2007. Recht tegenover Halo 3.



**weetje • weetje**

*Het einde van de laatste AC-game is al lang geschreven. Grote kans echter dat we die nooit gaan meemaken...*

## FAVORIETE ASSASSIN'S CREED-GAMES VAN DE REDACTIE



Brotherhood. Elk mechanisme dat nummer 2 verbeterde ten opzichte van zijn voorganger werd hier nog net iets scherper afgesteld. Ik mocht ook het Brotherhood-extraatje wel en qua metropool-spelwereld werd Rome voor mij nooit overtroffen, ook niet door next-gen-afleveringen in Londen of Parijs.



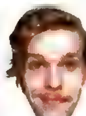
Origins en Odyssey. Ze wekten respectievelijk het klassieke Egypte en Griekenland tot leven. Het is jammer dat de missies te veel en herhalend zijn om mij tot het eind te blijven boeien, maar alleen al het rondlopen door die klassieke omgevingen vond ik geweldig. Dat is toch wat de AC-serie als geen ander doet: lang vergane tijdperken bijna levensecht en op basis van doorwrocht onderzoek tot leven wekken.



Odyssey. Dit deel heeft alle verbeteringen die Origins introduceerde (zoals meer RPG-elementen, uitdagendere combat en minder krampachtige historische 'accuraatheid'), maar is een stuk minder saai en speelt zich af in het altijd boeiende oud-Griekenland. Schraap er 50 uur aan fillercontent af en het is ook nog op alle fronten beter dan Valhalla.



Assassin's Creed Odyssey. Voor mij een van de mooiste periodes in de historie, prachtig vormgegeven. Ook het begin van de door mij meer gewenste Assassin's Creed-gameplay: meer actie, minder stealth.



Revelations. Tot en met deze game was ik een echte Assassin's Creed-fanboy – man, wat waren die eerste vier games fantastisch. En omdat ik niet kan kiezen, kies ik dan toch maar voor Revelations als mijn favoriet omdat dat de laatste game is met Ezio. Daarna ging het helaas rap downhill met de franchise...



Assassin's Creed IV: Black Flag vond ik erg leuk. Het piratenthema en het zeilen met je eigen schip voelden erg verfrissend. De game was ook een stuk lichtvoetiger dan het nogal zware Assassin's Creed III.



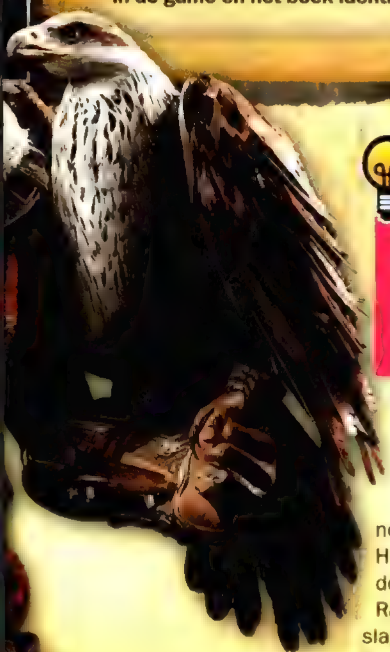
Black Flag. Hard genoten van deze game dankzij de fraaie setting en het ronddobberen over het extra natte water.

## ALAMUT



De keuze van Désilets om te gaan voor de Hashshashin-killers is deels geïnspireerd op het boek genaamd Alamut uit 1938, van de Sloveense auteur Vladimir Bartol. Dit boek ging over de stichter van de orde, Hassan-i-Sabah. Het spel volgt zeker niet een-op-een het relaas van het boek, maar er zijn vele overeenkomsten. Of het nu gaat om het gebruik van bepaalde wapens, de stijl van de uitrusting of sommige doelwitten die in de game en het boek identiek zijn.







**weetje • weetje**

*De schrijvers van de games geven aan dat Assassin's Creed in de toekomst naar elke periode in de geschiedenis kan komen, behalve de Tweede Wereldoorlog.*

Een titel die volgens de kenners alle sales naar zich toe zou gaan trekken. Het liep allemaal net iets anders...

Het nieuwe team ging onder leiding van Desilets en Raymond volle bak aan de slag. Belangrijkste doel was het verhaal en de setting zo waarheidsgetrouw mogelijk te recreëren in de game. De fantasylaag van Prince of Persia kon er nu af. Ze bouwden Masyaf, de thuisbasis van de Hashshashin, evenals de steden Damascus en Jeruzalem. De eerste Assassijn, Altaïr, kreeg in het spel de opdracht om negen prominente personen te doden. Personen die allemaal gebaseerd waren op echte historische figuren. Zelfs het tijdstip van de moorden waren exact gelijk aan de realiteit. Een spel was ontstaan dat op niks leek van wat tot dan toe al uit was, en het zou de wereld snel veroveren. Met als gevolg dat Ubisoft zich een aantal jaren later kon meten met de big boys. ✖



**weetje • weetje**

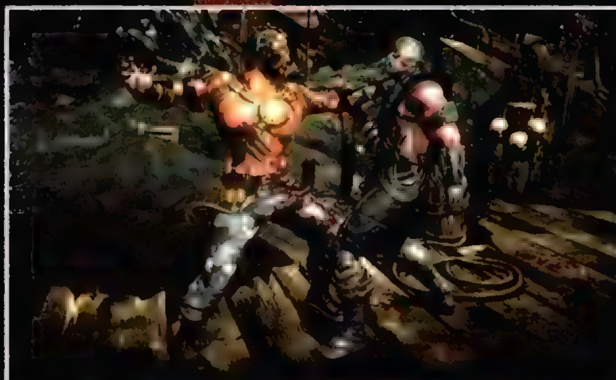
*Assassin' s Creed behaalde de grens van 100 miljoen verkochte games sneller dan Fifa. Laat Ubisoft het maar niet horen, straks stoppen ze er nog FUT in ook...*

PU & MK

# AL 30 JAAR UNLIMITED FATALITY'S

**Leunstoelninja's opgelet: u bent oud. Wat overigens helemaal geen dis is, want Power Unlimited verjaart precies zo hard met u mee, net als Mortal Kombat; een legendarische serie fighting-games die nu al drie decennia fatalitiet. Hoe PU en MK gelijktijdig probeerden volwassen te worden, dat lees je hier.**





Met vier man, een budget van een miljoen dollar en na een ontwikkelingsperiode van slechtst tien maanden, werd in oktober 1992 een van de meest controversiële, meest spraakmakende en iconische games ooit gereleased: Mortal Kombat. Het was een ontzettende hit in de arcadehallen, waar de brute 2D-vechtgame honderden zo niet duizenden guldens uit de broekzakken van jongetjes zoals Florian roofde.

In hetzelfde jaar dat de eerste Power Unlimited ooit de boekenwinkels in Nederland terroriseerde, werden huishoudens over de hele wereld opgeschud door de release van Mortal Kombats consoleversie. Op Mortal Monday, 13 september 1993, kwam MK uit voor de SNES, MegaDrive, Game Gear en Game Boy, waarna er een ware hetze ontstond onder verontruste ouders. Mortal Kombat was het nieuwe Dungeons & Dragons, het rock 'n roll van de jaren '90, en mensen die het idee hadden dat hun kinderen makkelijk te beïnvloeden waren, moesten er niets van hebben. Dat de extreme bloederigheid van de game met een dikke knipoog gebracht werd, dat ontging hen volledig, dus hadden Amerikaanse senators het over "video games that glorify violence and teach children to enjoy inflicting the most gruesome forms of cruelty imaginable". En inderdaad, er werden in die jaren ontzettend veel doormidden gekliefde lijken en uitgerukte harten gevonden (dit is sarcasme).

## Bloed stinkt niet

Ook in de YO!Post-brievenrubriek van de PU werd er een felle 'bloeddiscussie' gevoerd naar aanleiding van de invloed die het geweld in Mortal Kombat heeft op de

### 'MK': OLIEVERF OP CANVAS, GESIGNEERD

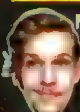


Een E3 of tien geleden waren we geheel in stijl op de eerste dagen vooral bezig met shoppen in Los Angeles. We kwamen een mega vette store tegen met allerlei meesterlijke olieverfschilderijen, waaronder eentje van Mortal Kombat waar ik op slag verliefd op werd. Toen Wouter me ook nog eens vertelde dat hij tijdens de E3 een interview zou hebben met Ed Boon was het een no-brainer en heb ik het schilderij gekocht. Tijdens het interview ben ik toen mee gesneakt om een handtekening van Mr. Mortal Kombat himself te scoren. Het schilderij was prijzig, groot en onhandig (zeker op een beurs als de E3) en was ook nog eens een bitch om mee naar NL te nemen, maar OMG want ben ik trots op dit unieke schilderij!





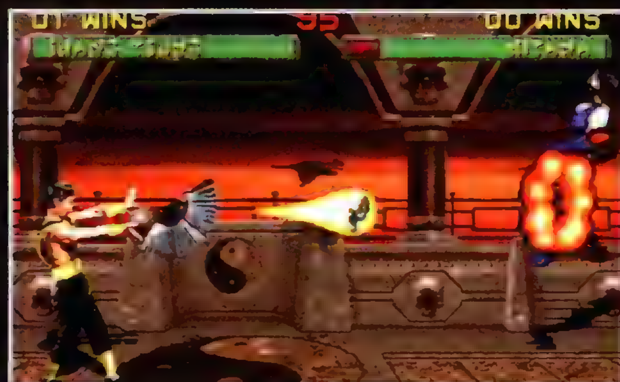
## MORTAL KOMBAT OP DE ACHTERBANK



Mortal Kombat is een van de eerste games die ik mij goed kan herinneren. Ik speelde de game namelijk al rond mijn 8ste, en dat ging bijzonder stroef. M'n broer maakte me wijs dat de finisher van de brug in het level The Pit (waarbij je iemand met een uppercut richting een stel dodelijke stekels slaat) een Fatality was, maar een échte Fatality lukte me nooit. Ook kwam ik nooit verder dan Goro en zijn vier armen, tot ik op de achterbank richting Frankrijk op mijn Game Boy – ja, de originele, die zelfs in 2002 al zo'n vieze, gelige kleur had – urenlang achter elkaar met Liu Kang doodging, en ineens een manier vond om Goro kapot te cheesen door een bepaalde aanval te spammen. Ik voelde me helemaal het mannetje. En toen bleek dat ook Shang Tsung nog op me stond te wachten...






jonge breinen. Maar, anders dan in andere media, liet ons blaadje volgens eigen bewering 'als enige de tere kinderzieltjes zelf aan het woord'. Niet dat MK bedoeld was voor fluppies van lage leeftijd, zoals bedenker van de franchise Ed Boon zelf toegaf: "I wouldn't want my ten-year-old kid playing a game like that. [...]Our intention was not to make this game thinking 'oh, a ten-year-old's going to love this, ripping people's head off!'"
Los van de Fatality's en het vooral voor ouders zeer schokkende geweld, was MK vooral een verdomd goede en leuke vechtgame. Het scoorde ook als een idioot, en wist zelfs meer in het laatje te brengen dan de in hetzelfde jaar uitgekomen, briljante Steven Spielberg-film Jurassic Park! Vloedgolven aan munniez werden er dus verdiend aan MK, en ondanks dat er misschien wat bloed en ingewanden aan die cashflow zaten, was niemand er vies van... zelfs Nintendo niet! Het gevolg: drie decennia aan Flawless Victory's, Fatality's en vuur vs ijs.

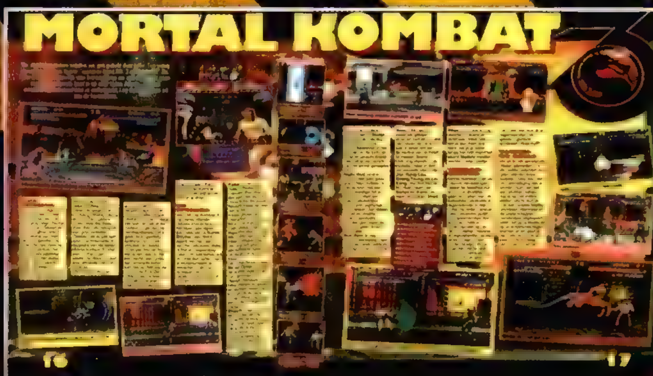
## MK 2: Power Premium

Al in 1993 werd het vervolg op MK in de arcade gereleased, hoewel het nog tot eind 1994 duurde voordat de spelcomputers gezegend werden met een sequel waar, volgens Ed Boom zelf, "we alles in wilden stoppen waar we voor het eerste deel geen tijd voor hadden". Eigenlijk wilde de arme man liever een Star Wars-game maken, maar dat ging dus mooi niet door. Alhoewel, er zijn nog wel wat invloeden van die galaxy far, far away in Mortal Kombat II beland; volgens Tobias Boon, de andere MK-bedenker, zijn eindbazen Shang Tsung en Shao Kahn door Emperor Palpatine en Darth Vader geïnspireerd.
Maar uiteindelijk ging het natuurlijk vooral om de verschillende, tot de verbeelding sprekende vechters en hun moddervette moves. En dat zat wel goed, zoals de woorden van Leunstoelninja Kees in Power Unlimited nummer 9 van 1994 onderstrepen: 'De gameplay is complexer, de spelers bewegen zich aanzienlijk soepeler dan in MK 1 en de vechttechnieken zijn uitgebreider en interessanter dan ooit tevoren.' Dat we dit deels niet zozeer aan Boon en Tobias te danken hadden, maar vooral aan martial-artist Daniel Pesina, dat lees je in ons exclusieve interview met de meesterknokker. Hoe dan ook, PU noemde MK2 een 'gift van de goden' en beloonde het niet alleen met een 'Power Premium', maar ook met de perfecte 10. En dat in een preview!

## 3 x MK = 99

Mortal Kombat werd een begrip, een naam minstens zo iconisch als, zo niet herkenbaarder dan Street Fighter, Grand Theft Auto en zelfs Mario. Deel 3 was even onvermijdelijk als rondvliegend ijs in een gevecht met Sub-Zero, en het wist dan ook weer flink te scoren in de PU. Ninja Kees werd weer in z'n leunstoel gezet, beoordeelde deel 3 met een 99 en noemde het de beste uitvinding sinds ritsen en gesneden brood. 'Het veegt z'n kont af met al die andere zogenaamde »





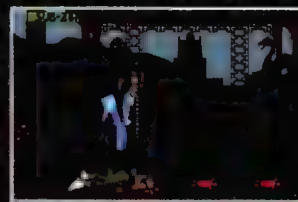



» vechtspelletjes', staat er pontificaal op pagina 16 van PU10 1995. Het werd de best verkopende home videogame in de Verenigde Staten van 1995, ondanks dat het ontbreken van knokkers zoals Scorpion en Kitana bijzonder pijnlijk was, helemaal omdat ze vervangen werden door kneuzen zoals donutvreter Stryker. PU's eigen Kees was bovendien niet heel erg te spreken over Nightwolf, terwijl John Tobias zelf ook niet geheel tevreden was over Kabal: 'Ik weet niet of ik hem anders ontworpen had of gewoon een ander personage ervoor had verzonnen.'
De oplossing was overigens simpel: Ultimate Mortal Kombat 3. Daarin waren Scorpion, Jade, Kitana en Reptile gewoon weer speelbaar, alsof er niets gebeurd was, behalve dan dat je er een nieuwe game voor moest kopen. Helaas voor Kees was Nightwolf ook weer van de partij, compleet met z'n 'sukkelige rush-attack'. Ultimate Mortal Kombat 3 werd nog ultiemer in Mortal Kombat Trilogy, die een ontstellend aantal MK-knokkers kent: tweeëndertig stuks, inclusief eindbazen Goro, Kintaro, Motaro en Shao Kahn. Maar meer dan dat viel er echt niet uit MK3 te melken, en het werd hoog tijd een nieuw cijfertje achter de MK te plakken. Als dat maar goed gaat...

## FLORIANS FAVO FATALITY



Het hoofd, inclusief ruggengraat, dat Sub-Zero van het lichaam van zijn tegenstanders scheurt in de eerste MK is voor altijd mijn meest favoriete Fatality ooit. Dat heeft zo'n indruk op me gemaakt als 10-jarig mannetje en zal nooit meer geëvenaard worden. Het is tevens ook de eerste Fatality die ik kon uitvoeren, op een arcadekast. Ik weet die code nu nog steeds, net als de bloedcode van MK op de MegaDrive. Het zijn van die dingen die je als MK-fan nooit meer vergeet.



### Karige Kombat

Het in 1997 verschenen deel 4 veegde nou niet bepaald z'n reet af met al die andere vechtspelletjes. De beslissing om MK van 2D naar 3D om te zetten bleek geen ontzettend grote stap, want de gameplay leek zo goed als hetzelfde te zijn gebleven, ondanks de

## WOUTER IN DE GEBOORTESTAD VAN MK



In 2014 beviel mij de grote eer om naar Chicago af te reizen om Mortal Kombat (9) in een vroeg stadium te checken... bij NetherRealm in de studio!!! Het was een zeer bijzondere dag waarop ik mij vergaapte aan het indrukwekkende Chicago, een triple nerdgasm kreeg van alle memorabilia in de entree van de ontwikkelaar en een goed gesprek had met de verrassend zachtaardige Ed Boon. Ik was gewoon in Goro's Lair en ben er weer levend uit gekomen!

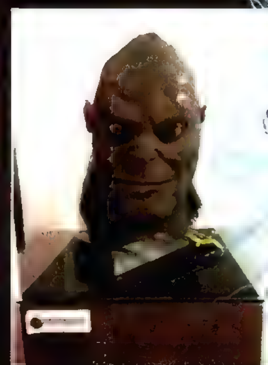














## NON-GAME MK-TIPS!



Natuurlijk heeft de echte MK-fan de legendarische, enorm kazige film uit 1995 wel gezien, en waarschijnlijk de opvolger ook. Maar mocht je daarna wel even genezen zijn van live-action MK-flicks - wat niet zo gek zou zijn, want **Mortal Kombat: Annihilation** is redelijk pijnlijk voor de ogen en de goede smaak -, dan moet je misschien even animatie proberen. De **Mortal Kombat Legends**-serie bijvoorbeeld, want **Scorpion's Revenge** en **Snow Blind** zijn best cool. Mocht je daarna nog meer willen, dan alleen is **Battle of the Realms** aan te raden, want die is niet fantastisch. Wel overwegend fantastisch is de **Mortal Kombat: Legacy**-webserie: twee seizoenen aan brute gevechten en verrassend goed film- en acteerwerk voor een fanproject. Stukken beter dan de ongemakkelijk slechte tv-serie genaamd **Mortal Kombat: Conquest**, die eind jaren 90 al beroerd was en door de jaren heen alleen maar moeilijker om naar te kijken is geworden. De meest recente non-digitale uiting, **Mortal Kombat (2021)**, is wat mij betreft ook een totale aanrader, als je de film maar niet serieus neemt. Ik ben dan ook zeer verheugd dat er een sequel officieel aangekondigd is!

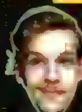






toevoeging van wapens en nieuwe personages zoals de ontzettend makkelijk te vergeten Jarek, Tanya en Kai. De lachwekkende cutscenes waarop je 'getrakteerd' werd als je de Arcade uitspeelde zijn legendarisch lullig en lame, wat nog het meest memorabele van MK 4 is.

Na deel 4 werden we zo volgestopt met matige MK-content dat verzadiging spoedig optrad; Special Forces en Mythologies: Sub-Zero zijn spin-offs die bijna elke MK-fan uit zijn geheugen heeft gebrand, de tweede Mortal Kombat-film, Annihilation, schopte lang niet zoveel aars als die eerste guilty pleasure en een animatie- en tv-serie kregen beide amper tijd om op gang te komen voordat ze gecanceld werden. Met Deadly Alliance, de vijfde MK, piekte de kwaliteit van de serie weer even ietsje boven gemiddeld, en met een beetje fantasie zou je het een revival kunnen noemen, ware het niet dat er daarna nog lange tijd matigheid bleef uitkomen. Deception is nog wel aardig, maar heeft weer alleen maar lapzwansen van nieuwe personages, Armageddon kent een gigantisch aanbod qua vechters, maar heeft verder weinig te bieden, en hoewel Shaolin Monks wel een leuk uitstapje was, ging niemand er écht van uit z'n dak. Mortal Kombat vs. DC Universe gaf ondergetekende (Wouter) een 65je, waarbij ik aangaf dat de game 'nog niet eens de kleine teen van een Soulcalibur IV of Street Fighter IV [mag] kietelen'. Lange tijd was MK een naam die weinig meer deed dan mensen laten zeggen: 'Ohja, heb je dat vechtspelletje weer.'



## MK: Revengeance

Soms is een herstart precies wat een franchise nodig heeft om weer relevant te worden. Een soft-reboot welteverstaan. MK9 is zo'n nieuw begin, te herkennen aan het feit dat de in 2011 uitgekomen game gewoon weer 'Mortal Kombat' genoemd werd. En wat een 'return to form'! Mortal Kombat ging terug naar de 2D-roots, met een vernieuwd vechtsysteem dat zowel toegankelijk als diepgaand is, én het bevat een uitgebreide singleplayer, compleet met de meest boeiende story-mode van alle MK-delen bij elkáár. De game wordt opgevolgd door Mortal Kombat X, dat door sommigen zelfs het beste deel in de serie ooit genoemd wordt, hoewel PU's Nino zich in zijn review wel irriteerde aan 'kansloze microtransacties en de constante herinneringen daaraan'. Het deel daarop nam Florian, tientallen jaren nadat MK in de arcade de guldens uit zijn zak roofde, het reviewen op zich, en noemde hij Mortal Kombat 11 'de beste Mortal Kombat-game in minimaal 20 jaar' en gaf het een lekkere 91. Dat is inmiddels alweer drie jaar geleden, en hoewel de dikke Aftermath DLC en de in 2021 verschenen film ons nog wel even fatality-vol heeft gehouden, mag deeltje 12 inmiddels wel aangekondigd worden. Want zelfs na dertig jaar zij-aan-zij opgegroeid te zijn, is PU nog steeds niet klaar met MK. »

## MARVINS MK-MISPEER: ARMAGEDDON

Er is geen Mortal Kombat-game die ik heb overgeslagen, en daar krijg ik zelden spijt van. Ja, ik ben die guy die ook Deadly Alliance helemaal kapot heeft gespeeld op zijn GameCube en ontzettend goed ging op de co-op van Shaolin Monks. Maar Armageddon... Poeh, wat een rukspel is dat. Op papier is het een waanzinnige ervaring: een game met álle Mortal Kombat-personages die je maar kunt bedenken. Van een vrouwelijke Raiden (Ashrah) tot Chameleon, en van Kobra - wie? - tot aan de levende legende Bo' Rai Cho (die dronken vent): ze zaten er allemaal in. Het resultaat is echter niet een enorm uiteenlopende mix aan vechtstijlen, moves en fatality's, maar homogene meuk waarbij bijna alle personages op dezelfde manier vechten. Zo jammer.

Maar hee, Mortal Kombat: Armageddon bracht ons wel Motor Kombat, wat gewoon Mario Kart maar dan met MK-personages is. En dat, jongens en meisjes, is de meest absurde maar heerlijke cross-over die je nooit had zien aankomen. Sterker nog, de volgende MK-game mag van mij ook weer dit soort lollige minigames krijgen. Want het zorgde ervoor dat ik zelfs van het spelen van Armageddon geen spijt kreeg.



# MASTER DANIEL: MK MOVE MAKER

**Dankzij Mortal Kombat Kollector, de grootste MK-superfan (thanks, Jasper!), zijn we in contact gekomen met een van de originele makers van Mortal Kombat: Daniel Pesina. Hij wist ons een interessant inkijkje te geven in de totstandkoming van de iconische serie:**



***PU:* Hoe ben je in contact gekomen met de makers van MK en wat was je rol precies in de ontwikkeling ervan?**

**Daniel:** Ik had recent stunts gedaan voor Teenage Mutant Ninja Turtles II: Secret of the Ooze, en een oude vriend van mijn broer belde me. Zijn naam is John Tobias. Hij was ook een vriend van mij.

Na een kort gesprek waarin we een beetje bijpraatten, vertelde hij me dat hij aan videogames werkte, bij een bedrijf genaamd Midway Games. Hij zei dat hij een uniek idee had om een vechtgame te maken waarin de personages echt weten hoe ze moeten vechten. Het zou een kleine 'filler game' worden van tweehonderd exemplaren. Hij had mijn hulp nodig om technieken uiteen te zetten en voor de creatieve kant. Door een klein budget kon hij me niet veel betalen, maar ik kon het project wel gebruiken voor creatieve credit.

Ik ging akkoord en vroeg hem wat de volgende stap zou zijn. We spraken op zijn werk af en hij wilde dat ik mijn broer mee zou nemen, Carlos, en Richard Divizio. We zouden wat vechtchoreografie filmen die ik zou bedenken en ook om wat vechtstijlen/Kata/Kuen op te nemen. Het ging eigenlijk om een soort proefconcept, iets tastbaars om aan de bazen bij Midway te laten zien zodat ze een idee zouden krijgen.

Nadat we hier klaar mee waren, regelde John een meeting met een programmeur om de ideeen wat dieper uit te werken. We hadden het over onze favoriete kungfufilms, het toevoegen van bloed aan de game en andere concepten, terwijl de werknemer van Midway luisterde. Dit was ook het moment dat ik John vertelde dat als ik hem zou helpen, we de Japanse ninja moesten veranderen in de Lin Kuei-mythologie en de mystieke kant van het verhaal moesten omarmen. John had nog nooit van de Lin Kuei gehoord en ging er een boek over kopen.

Een aantal dagen later belde John me om te zeggen dat hij ons concept niet zou gebruiken. Ze hadden besloten om een 'mainstream beat-'em-upgame' te maken en wilden proberen om Jean-Claude van Damme te krijgen.



***PU:* Hoe was het proces om je moves en acteerwerk in de game te krijgen?**

**Daniel:** John en ik zijn vijf of zes tien-urige werkdagen bezig geweest om het traject van de game te bedenken. Nadat hij de camera had neergezet vroeg hij me om iets cools te doen. Vanwege mijn kungfu-achtergrond begon ik combinaties te doen zoals in een kungfufilm.

We filmden de technieken steeds opnieuw, ongeveer een keer of twintig, en bekeken het dan op de camera.

De view finder was klein, dus besloten we een grotere monitor te regelen en we gebruikten wat bureaulampen om de studio beter te verlichten. Ik deed alle moves op een betonnen vloer, inclusief rollen en vallen die allemaal verschillende versies hadden. Tijdens deze filmdagen creëerden we zaken zoals finishing moves en andere concepten. Na ongeveer vijftig uur aan videotapen vroegen we aan de programmeur om een kijkje te nemen naar wat we gemaakt hadden. We hadden over de originele beelden heen genomen zodat we geld konden besparen op cassettes. Toen ik het er met mijn broer en Richard over had, kwamen we overeen dat we meer dan tweehonderd uur aan video's hadden gefilmd.

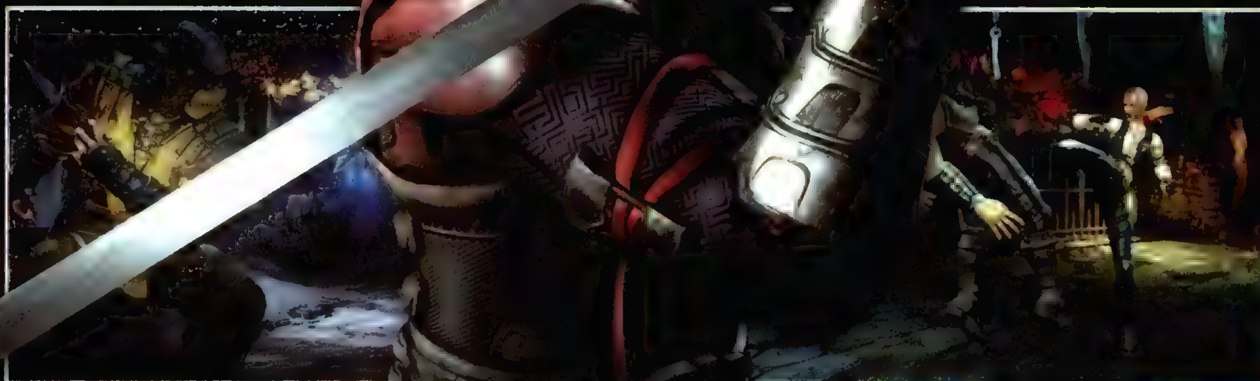
***PU:* Heb je een favoriet MK-personage dat het beste je vechtstijl representeert?**

**Daniel:** Ik moest ervoor zorgen dat elk personage vergelijkbare bewegingen had, maar het moest anders genoeg zijn zodat mensen het verschil zagen. Iets wat iemand zonder vechtkunstervaring niet had kunnen maken.

Ik had altijd een voorkeur voor Johnny Cage, want we hebben de hoofdlijnen van alle personages en gameplay met hem gemaakt. Hij is als de Captain America van de Avengers in MK.

***PU:* Je Mortal Kombat-avontuur is niet echt positief geëindigd, of wel?**

**Daniel:** Voordat we aan de game begonnen vertelden John en Ed me dat er maar tweehon-





# PU'S OFFICIËLE MK CHARACTER RANKING!



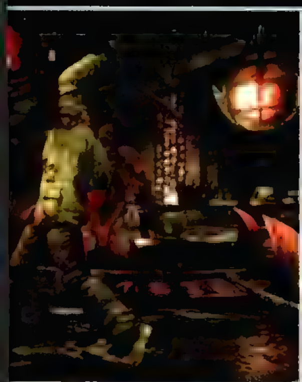

derd arcadekasten gemaakt zouden worden. Ik zei dat ze er dan 201 konden maken en mij er eentje konden geven, en dat ze er daarna zoveel konden maken als ze wilden. Ze zeiden dat ik gek was en dat die kasten superduur zijn en ze garandeerden me dat ze er maar tweehonderd zouden maken.

Tijdens de eerste maand dat ik aan de game werkte was ik nooit betaald. Toen het populair werd beloofden ze me een bonus. Toen het naar de spelcomputers ging werd er nog een bonus beloofd. Maar ik heb dit nooit op papier gekregen en dus werd me verteld dat ik niets kreeg. Natuurlijk hebben de mensen van het bedrijf een andere mening hierover dan wij. Volgens mij zou het goed zijn als we eens allemaal samenkwamen voor een panel, zodat we dit persoonlijk kunnen uitpraten om achter de waarheid te komen en we onze grieven kunnen uiten.

***PU: Ben je nog steeds actief als martial-artist?***

**Daniel:** Ja, daar ben ik nog bijna elke dag mee bezig en ik geef les in Chicago, Illinois, de geboortestad van Mortal Kombat. Mensen kunnen me vinden als @masterpesina op FaceBook en @masterdpesina op Instagram. ✖













# JURJEN REVANCHEERT ZICH MET...

# NIER: AUTOMATA

**Vijf jaar geleden las Jurjen in de PU-review van Samuel dat NieR: Automata niet voor iedereen was. 'Hij lijkt zich vooral te richten op de meest verfijnde liefhebbers van het medium', schreef Samuel toen. Mooi, dacht Jurjen, dan hoef ik hem niet te spelen. Maar daar dacht het universum anders over.**

Ken je dat? Dat mensen zeggen dat je een game gespeeld móét hebben? Zo van, heb je 'game x' dan niet gespeeld? Echt niet? O man, moet je echt spelen hoor, ga je geen spijt van krijgen.
Als zogenaamd gamejournalist krijg ik dat soort opmerkingen vaak te horen. Goedbedoeld natuurlijk. Misschien denken mensen me zelfs een beetje in mijn vak vooruit te helpen, door me te zeggen dat ik een bepaalde game toch echt moet spelen. Toch kan ik het niet helpen er een beetje recalcitrant van te worden. En zo'n game lekker ongespeeld te laten.
Zo ging dat ook in het geval NieR: Automata. Echt zo'n game die je gespeeld moet hebben, werd mij meermaals verteld. Ik hoorde het jarenlang gelaten aan. Totdat afgelopen oktober het universum wat dingen bij elkaar bracht. Er verscheen een NieR: Automata voor de Switch. Ik had een lange vakantie voor de boeg. Ik kon de game gratis krijgen (connecties jonge!).
En dus begon ik in oktober 2022, in de trein van Amsterdam naar Lyon, alsnog aan de game.

## MOOI BEGIN

Toen ik aan NieR: Automata begon, had ik het idee dat het een hack-'n-slash-game met een filosofisch getint verhaal zou zijn. Dat bleek te kloppen. Deels. Maar al in de beginfase bleek de game ook veel elementen in zich te dragen van andere genres. Zoals shoot-'em-ups. Je weet wel, van die ouderwetse games waarin je een vliegend en schietend voertuig door wolken kogels en andere projectielen moet zien te loodsen. Precies dát is wat je in de eerste scenes van NieR: Automata moet doen. Maar dan met een mech. Vergezeld door andere mechs. Die één voor één uit de lucht worden geschoten. Een mooi, onverwacht, dramatisch begin.
Daarna volgde wat lopend hack-'n-slash-werk, maar dan wel vergezeld door een schietend robotje dat je tegelijkertijd bestuurt. Waardoor het een beetje voelt alsof je een hack-'n-slash én een shoot-'em-up tegelijk speelt.
Ik begon de waardering voor NieR: Automata te begrijpen.
Toen kwam de eerste eindbaas. Een grote robot met kettingzaag-armen. Dat gevecht overleefde ik niet. Waarna ik weer helemaal opnieuw moest beginnen. Dus wéér die shoot-'em-up-scene waarin mijn vrienden uit de lucht werden geknald. Weer door dezelfde omgevingen rennen om de robots op mijn pad kapot te hakken.
Had ik een save-punt gemist? Nee. Er zijn voorafgaand aan de eerste baas gewoon geen save-punten. Ik houd normaal gesproken wel van dit soort gewaagde keuzes, maar als ik de derde keer wéér bij die baas was gesneuveld, had ik het op dat punt al opgegeven.

## FILOSOFISCHE ASPECTEN



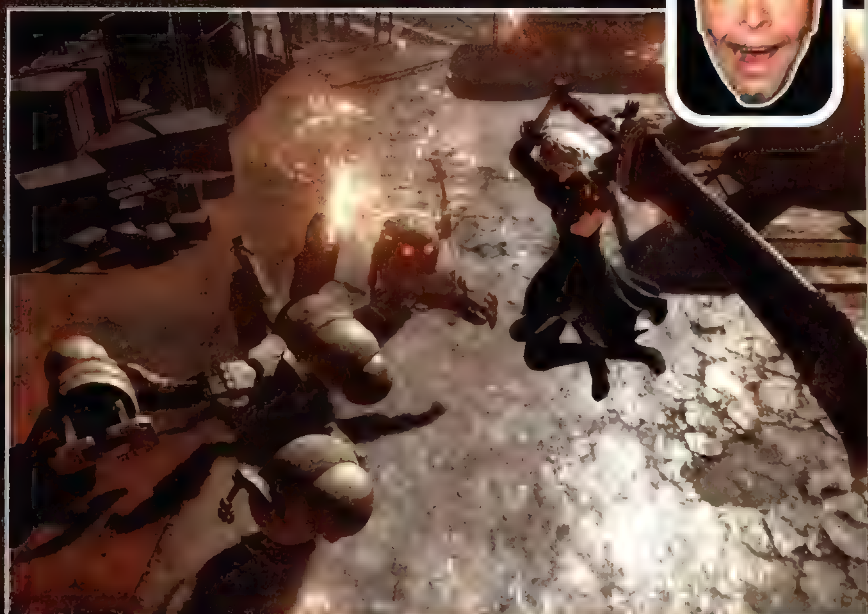
NieR: Automata is aan alle kanten eigenwijs, en wrijft je met zelfvertrouwen en zichtbaar genoegen alle eigenwijze keuzes onder de neus. Dat geldt niet alleen voor de beperkte mogelijkheden om je game te kunnen saven, maar ook voor de vele wisselingen tussen perspectieven en speelstijlen.
Soms is het een bullet-hell-shooter, soms een 2D-knokspel, soms een twin-stick shooter, soms zelfs een text-adventure. Toch is het qua opzet













eigenlijk een RPG. Maar dan eentje waarin het verdomd onduidelijk is waarin je je shit moet investeren om sterker te worden. Dat vage gedoe is deel van de charme van de game. Voor sommige mensen. Denk ik. Maar bij mij riep het hoe langer ik speelde hoe meer weerstand op.

De filosofische aspecten en literaire verwijzingen – die sommige mensen blijkbaar tot tranen weten te roeren – zijn duidelijk ook niet voor mij weggelegd. Hebben machines emoties? Zijn de dingen die je doet eigenlijk wel goed? En, o ja, wat is eigenlijk de zin van het bestaan? Het zijn thema's die ik al kende, en beter inleefbaar werden gemaakt door films als Blade Runner, AI en Ex Machina, een game als Spec Ops: The Line, en een toneelstuk als Hamlet, waar NieR: Automata veelvuldig naar verwijst.

Die verwijzingen komen op mij meer over als 'interessantdoenerij' dan dat ze mij iets nieuws of wezenlijks bijbrengen.

## PLOETEREN

Na een tijdje moeizaam, vrij vreugdeloos vorderen in NieR: Automata, belandde ik gisteren in een situatie die mijn mondhoeken toch wel even omhoog liet krullen. Een pretpark! Een pretpark voor robots! Een perfecte manier om de suggestie te opperen dat robots pret kunnen beleven. En het coole was dat de robots in het park mij ook niet aanvielen, maar hun eigen ding leken te doen. Tot er aan het eind van het pretpark dan toch een eindbaasgevecht volgde dat door Samuel in zijn review uit 2017 als een hoogtepunt werd aangehaald. Genoeg ingrediënten om ook mijn ziel te winnen, zou je denken, maar het deed me allemaal weer bijzonder weinig. Ook tijdens deze, misschien wel leukste sessie die ik in NieR: Automata beleefde, bleef het spelen van de game voor mij grotendeels voelen als werk, ploeteren, doorzetten.

In de Bonuslevel Podcast Episode 132 van Jacco en Cody, vertelde Marcel Vroegrijk van Gamer.nl onlangs waarom volgens hem NieR: Automata een van de beste games ooit is. Ik begreep daaruit dat ik de game minstens vier keer moest uitspelen om te ontdekken wat er zo goed aan is. Dat leek me een uitstekende reden om op te geven. ✖

**Game:** NieR: Automata

**Reden van niet spelen:** Het feit dat veel mensen zeiden dat ik die game toch echt eens moest spelen, en daar geen spijt van zou krijgen.

**Verouderd?** De game draait prima op de Switch en voelt niet echt verouderd, al zijn sommige structuren wat plat en hapert de beeldverversing soms een beetje. Verwacht geen modern, overweldigend spektakel a la Bayonetta 3 (van dezelfde ontwikkelaar).

**Aanrader?** Nee. Ik heb er zelfs spijt van dat ik eraan ben begonnen. Maar andere mensen schijnen andere meningen te hebben. Moge Satan hun zielen halen!





**2017**

SCORE **87**



NieR: Automata is niet voor iedereen. Sterker nog, het lijkt zich vooral te richten op de meest verfijnde liefhebbers van het medium, door schijt te hebben aan gaming-conventies, net zoals het oeuvre van David Lynch ook perfect voer is voor voornamelijk hardcore cinefielen. En dat juich ik alleen maar toe!

**2022**

SCORE **52**



Ik ben het helemaal met Samuel eens: NieR: Automata is niet voor iedereen. Namelijk wel voor hem, niet voor mij.

VAN KEANU TOT CONAN

# DE 10 GEKSTE CELEBRITY´S IN GAMES



**Een boel mensen verwerkt nog steeds dat de Super Mario Bros. Movie Chris Pratt, Anya Taylor-Joy en Jack Black heeft, maar games gebruiken al heel lang starpower om populairder te worden. PeterKoelewijn kijkt naar de gekste celebrity´s in games!**

## PHIL COLLINS

### VICE CITY STORIES

Vice City introduceerde jaren 80-muziek aan een jonge generatie en daar ontbrak Phil Collins natuurlijk niet bij. Voor de PSP-prequel Vice City Stories trok Rockstar zelfs de portemonnee om een jonge versie van Phil in de game te stoppen, inclusief stem uiteraard.




## CONAN O'BRIEN

### DEATH STRANDING

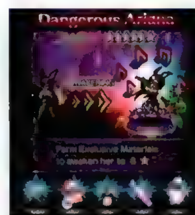
Genoeg beroemdheden zijn gamers, maar alleen Conan O'Brien heeft er zijn handelsmerk van gemaakt dat hij games haat. Helaas is zijn minachting supergrappig, dus maakte hij een tijd lang Clueless Gamer-segmenten waarin hij triple-A-games afzeikt. Dat leverde hem ook een zooi cameo's in games op, en de meest bizarre is toch wel die van Death Stranding. Alles in die game staat in het teken van dood en verderf en plotseling kom je de komediant tegen en geeft hij je een otterpet. Daarmee kan je beter zwemmen... uiteraard!



## ARIANA GRANDE

### FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS

De wederopstanding van Final Fantasy was officieel een feit toen ze Ariana Grande in Final Fantasy Brave Exvius stopten. Met haar eigen muziek, haar eigen level én in een sexy konijnenpakje, bekend van haar album Dangerous Woman. Het is nog steeds een van de normalere outfits in de Final Fantasy-game.





# DE BIZARRE BOZE BAYONETTA 3-BOYCOT



Platinum Games ondervond vlak voor de lancering van Bayonetta 3 precies hoeveel invloed stemacteurs op je game kunnen hebben. In het vervolg hebben ze stemactrice Hellena Taylor met Jennifer Hale vervangen als de dansende heks. Beide vrouwen zijn ervaren in het vak, dus vanwaar deze wissel? Platinum beweerde aanvankelijk dat Hellena's werkschema te vol zat om Bayonetta 3 te doen, maar dat was een leugen.

In meerdere video's via social media riep de oorspronkelijke stem van Bayonetta op om de game te boycotten en de 60 euro aan een goed doel te geven. Ze beschuldigde de studio ervan dat ze haar voor slechts 4000 dollar de hele game wilden laten inspreken. Bruto, dus er gaat nog minstens 30 procent aan belasting van af! Ze beweerde dat dit na onderhandelingen en een brief aan Bayonetta-bedenker Hideki Kamiya het eindbod was. Diezelfde gamedev reageerde geïrriteerd op Twitter en zei dat Hellena loog. Toen werd het lelijk...

De Japanner kreeg de Twitter-meute over zich heen en z'n account werd zelfs even uit de lucht gehaald omdat hij te veel mensen blokkeerde. Ook Jennifer Hale kreeg een bak Twitter-stront over zich heen omdat ze 'heulde met de vijand'. De haatpendulum schoof echter terug naar Hellena toen een paar dagen later meerdere gamejournalisten bij o.a. Bloomberg inzage kregen in mailcontact tussen de stemactrice en Platinum Games. Daarin werd onthuld dat Hellena eigenlijk zo'n 15.000 dollar voor de hele game als aanbod kreeg! Na belasting nog steeds geen fortuin, maar wel veel meer dan de boycotter beweerde. Hellena ontkende dit eerst, maar inmiddels geeft ze toe niet helemaal de waarheid verteld te hebben. De 4000 dollar was als laatste bod bedoeld om een klein cameo-rolletje te krijgen in de game, waarschijnlijk als een Bayonetta uit een andere dimensie.

Eigenlijk zijn er alleen maar verliezers door deze mislukte Bayonetta 3-boycot. Hopelijk worden de juiste lessen eruit getrokken. Ja, Hellena Taylor maakte een grote fout door Platinum Games zwart te maken en onzin te verkopen, maar ze heeft het makkelijk vervangen van stemacteurs wel weer op de agenda gezet. En het bedrag dat een ervaren stemacteur voor een populaire game krijgt, is nog altijd een schijntje vergeleken met wat grote filmacteurs krijgen voor hun gamerollen.

Andersom kunnen gameontwikkelaars zoals Platinum hieruit leren dat stemacteurs ook creatievelingen zijn. Een van de redenen waarom Hellena de boycot uitriep was omdat ze met haar stem Bayonetta een unieke persoonlijkheid gaf; ze heeft meegeholpen met het vormen van het personage en haar daaropvolgende populariteit. Dat vind ik persoonlijk een terecht punt! En aangezien games decennialang populair kunnen blijven tegenwoordig, via Game Pass, heruitgaves en remasters, blijft het product geld verdienen.

Dus gameontwikkelaars, als je je stemacteurs maar één keer wil betalen, laat het dan een lekker hoog bedrag zijn. En steun vakbonden die professionele onderhandelingen namens een grote groep stemacteurs voeren, zodat dit soort klotesituaties vermeden worden!

## GARY COLEMAN

### POSTAL 2

Kindster Gary Coleman raakte aan lager wal in z'n latere jaren, maar zelfs dan hadden we hem beter gegund dan een rol in klotegame Postal 2 [kan ik anno 2022 nog zeggen dat ik Postal 2 vroeger de shit vond, zonder gecanceld te worden? Want ik vond die game de pis- uhh, shit – Marvin].



## BRUCE WILLIS

### APOCALYPSE

Jaren voor The Fifth Element schitterde Bruce Willis al in een bizarre science-fiction-actiefilm, maar dan voor de PSX. In Apocalypse was hij Trey Kincaid en meer hoef je niet te weten, want de game was ongelofelijk kut. Nou oké, nog één trivia-feitje voor in de kroeg: Neversoft werkte aan Apocalypse en gebruikte de engine hierna voor Tony Hawk's Pro Skater. Dus er was een testfase waarin ze met een digitale Bruce Willis aan het skateboarden waren.



## DANICA PATRICK

### SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Een wereldberoemde racecoureur koppelen aan je racegame is logisch én saai. Twee dingen die Sega's Sonic Team absoluut niet zijn. Daarom stopten ze Nascar-coureur Danica Patrick als gastracer in Sonic & All-Stars Racing Transformed.






## BILL & HILLARY CLINTON

**NBA JAM**

NBA Jam had de gekste bonuspersonages, maar zelfs ik moest driedubbelchecken of dit klopte: Bill en Hillary Clinton in NBA Jam. En als je een hekel hebt aan de Clintons, je kunt ze ook verrot slaan als vechters in Ready 2 Rumble Boxing: Round 2. Wat een game!



## MICHAEL JACKSON

**SPACE CHANNEL 5: PART 2**

The King of Pop was een groot fan van Space Channel 5. Zo groot zelfs dat hij de rol van sidekick kreeg naast Ulala in het vervolg. En voor wie de zanger haat door de latere misbruikbeschuldigingen: je kan Michael Jackson ook verrot slaan als vechter in Ready 2 Rumble Boxing: Round 2!

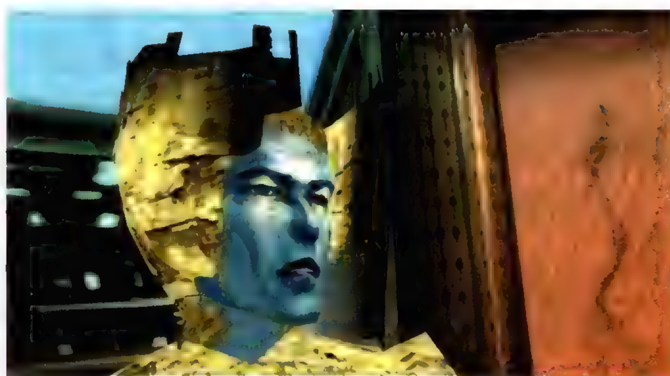




## DAVID BOWIE

**OMIKRON: THE NOMAD SOUL**

Quantic Dream maakt in de 90's al games met een focus op verhaal en een shitload aan starpower erin. Maar voor Elliot Page en Willem Dafoe in Beyond: Two Souls, was er Omikron: The Nomad Soul met David fucking Bowie! Oké, de science-fiction openworld misdaadgame was niet heel erg goed... maar David Bowie componeerde wel tien exclusieve nummers ervoor. Dus hij had héél veel vertrouwen in Omikron: The Nomad Soul.



# PETERS FAVORIETE CELEBRITY-CAMEO'S IN GAMES

### OZZY OSBOURNE

**BRÜTAL LEGEND**

Ozzy Osbourne was de baas van de hel in Brütal Legend. Sowieso heeft die hele game perfecte casting met z'n cameo's.




### SHAQUILLE O'NEAL

**SHAQ FU**

De game is kut maar Shaquille is top. Dat balanceert elkaar mooi uit, plus Shaq Fu vind ik nog steeds een 10/10 gametitel.




### TIM CURRY

**COMMAND & CONQUER RED ALERT 3**

"I'm escaping to the one place that hasn't been corrupted by capitalism... SPACE!"



# STELEN CELEBS ROLLEN VAN STEMACTEURS?



Superleuk natuurlijk, al die bekende gezichten die langskomen in je game. Maakt niet uit hoe waardeloos het speelt, het maakt het meestal wel specialer! Alleen er zit ook een schaduwzijde aan. Professionele stemacteurs, met name in Amerika, klagen steeds vaker over hoe rollen aan hun neus voorbijgaan. Charles Martinet, die Super Mario al inspreekt sinds de uitvinding van geluid, wordt voor de animatiefilm vervangen door Chris Pratt. Als troostprijs krijgt hij een bijrolletje. En nee, het komt niet door z'n gebrek aan acteerskills. De stemacteur heeft een indrukwekkende staat van dienst en sprak bijvoorbeeld stemmetjes in voor Skyrim en Ratchet & Clank. Oh, dat heb je helemaal niet gemerkt? Zo goed is hij dus! Naast morrende fans spreken ook andere grote stemacteurs zoals Tara Strong (Harley Quinn in de Batman: Arkham-games) er schande van.



Een vergelijkbare situatie gebeurde met Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. David Hayter had verschillende versies van Snake ingesproken, al vanaf de eerste Metal Gear Solid, maar voor Phantom Pain werd hij zonder ceremonie vervangen met Kiefer Sutherland. Nu hou ik ook van The Lost Boys hoor, maar de stemmen verschillen wel erg veel van elkaar. Later deed David in een podcast een boekje open over zijn relatie met Metal Gear-bedenker Hideo Kojima, en met name diens liefde voor Hollywood-acteurs. De stemacteur dreigde al een keer z'n Snake-rol te verliezen aan Kurt Russell, maar die deal ging gelukkig voor hem niet door. Dit gebeurde trouwens toen Kojima nog niet z'n eigen studio had. Inmiddels weten we natuurlijk allemaal dat hij een starfucker is, want hij heeft half Hollywood al op bezoek gehad (en hun gezichten gescand voor toekomstige games, hopelijk met toestemming!).

Dus ja, soms wordt een iconische gamerol opnieuw gecast en kiezen gamestudio's voor de starpower van een wereldberoemde acteur. Oké, 'stelen' is een groot woord, maar niemand vindt het leuk om een toffe baan te verliezen.





## KEANU REEVES

### CYBERPUNK 2077

Heel veel mensen dromen ervan dat Keanu Reeves in ze zit, maar in Cyberpunk kom je erachter dat dit helemaal niet zo'n pretje is. Als Johnny Silverhand neemt hij langzaam het brein van hoofdpersoon V over. Sterker nog, in tegenstelling tot de meeste celebrity-cameo's in games, blijft Keanu het grootste deel van het avontuur bij je. Hoe 'breathtaking' Keanu ook is, op het eind ben je blij om van hem af te zijn.



## PENELOPE CRUZ

### NEW SUPER MARIO BROS. 2

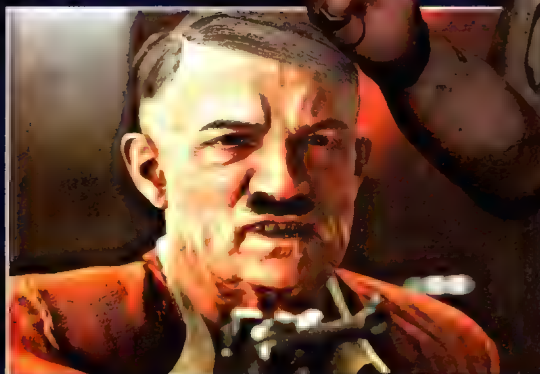
Oké, dit is een beetje valsspelen, want het is maar een reclame van New Super Mario Bros. 2. Maar Penelope Cruz, een van de mooiste vrouwen ter wereld, trekt wél het Super Mario-pakje aan. Hele complexe gevoelens krijg ik daarbij… maar het werkt voor me. Uit journalistieke plicht heb ik de video dan ook al 382 keer bekeken. Trouwens, ze doet Mario's stem beter dan Chris Pratt! Serieus, waarom is zij niet Mario in de animatiefilm?!



## ADOLF HITLER

### WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Wat? Hij telt! Plus: je kan hem vermoorden voor een Achievement. Wie wil dat nou niet?



# ART IN GAMES

# KLASSIEKE KUNST ALS INSPIRATIE VOOR GAMES



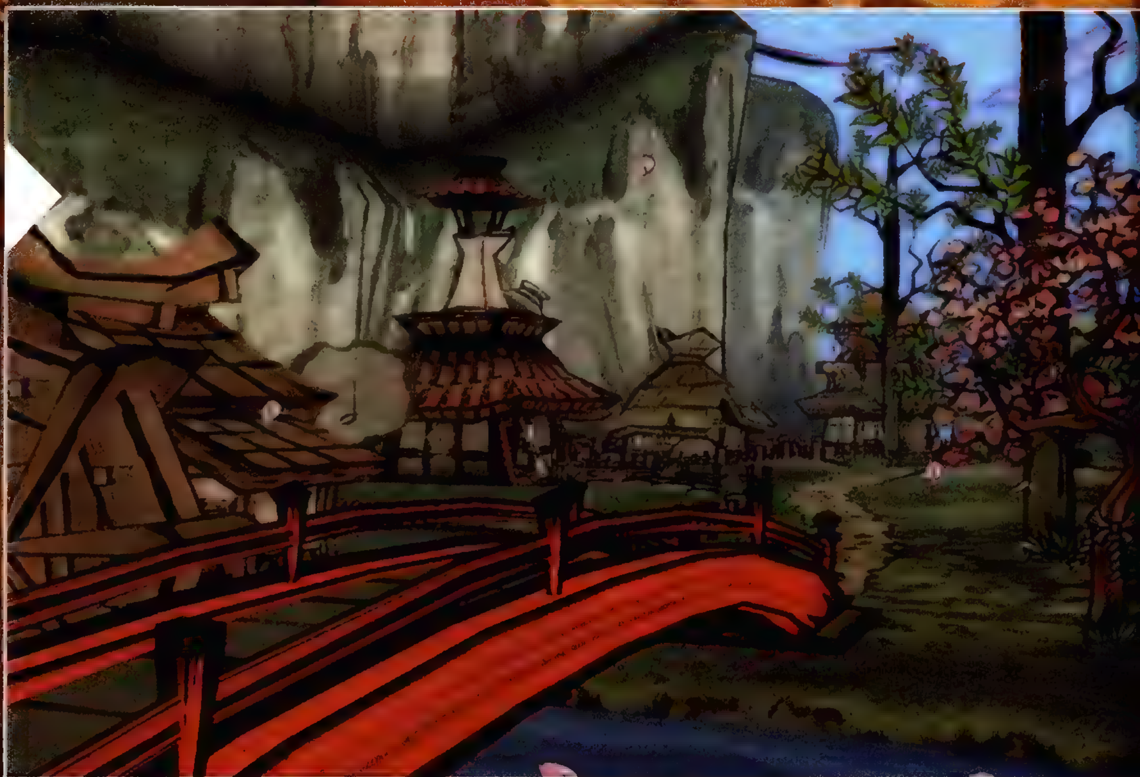
**Lang voordat videogames bestonden, maakten kunstenaars al werken die mensen meevoerden naar andere sferen en omgevingen. Sommige van de schilderijen die deze kunstenaars maakten vormen een inspiratiebron voor hedendaagse videogame-makers. Jurjen wilde sommige van de mooiste connecties hier wel eens in beeld brengen.**

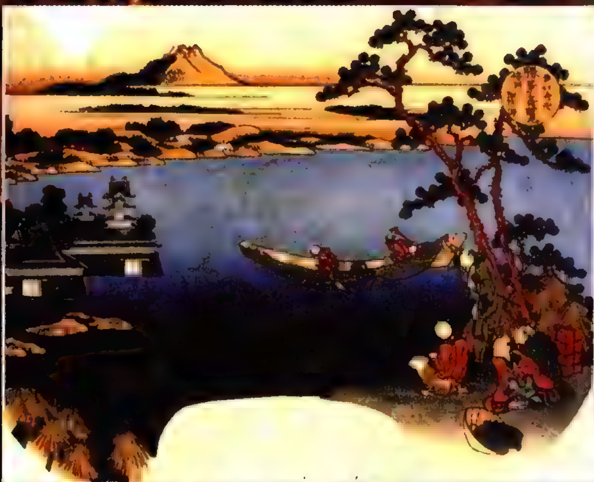
Zo'n 44.000 jaar geleden schilderde iemand op een Indonesisch eiland eens enkele buffels, varkens en jagers op de muur van een grot. De jachtscene werd in 2017 ontdekt en geldt sindsdien als het oudste stukje figuratieve kunst dat we op aarde kennen, en is daarmee een toonbeeld van iets wat blijkbaar bij mensen hoort: de drang om kunstige voorstellingen te maken. Sindsdien zijn er ontelbare schilderijen door mensen gemaakt, waaronder de meesterwerkjes die jij met vingerverf op de kleuterschool fabriceerde, maar ook werk van iets hoger niveau, zoals De Nachtwacht, de Mona Lisa, Van Goghs Zonnebloemen en de vele andere kunstwerken die iedereen kent. Wat niet iedereen weet is dat de vormgeving van enkele van de modernste kunstuitingen, en dan heb ik het over videogames, sterk door sommige van die klassieke schilderijen zijn geïnspireerd. Een gegeven dat me interessant genoeg leek om hier eens te presenteren.

KATSUSHIKA HOKUSAI (1760 – 1849)

## OKAMI (2006)

De vormgeving van het Zelda-achtige Okami zal iedereen herkennen als 'typisch Japans' - al zal niet iedereen direct de link met het werk van Katsushika Hokusai leggen. Toch is de kans groot dat je zijn beroemdste schilderij weleens hebt gezien: een enorme golf met heel fijntjes getekende schuimkoppen. Het werk van Hokusai is herkenbaar aan de nogal plat aandoende vlakken die doorgaans slechts één kleur hebben, duidelijk omlijnd met zwarte inkt. Het totaal aantal kleuren in dit soort Japanse prenten is vaak op één hand te tellen, aangezien ze werden gedrukt met verschillende houtblokken die elk één kleur tegelijk op het papier brachten. Uiteraard hoefden de makers van Okami niet met houtblokken in de weer, maar konden ze over moderne technologie beschikken om de stijl kundig en kunstig in drie dimensies na te bootsen.





### MEER ART IN GAMES

**De inspiratie die game-ontwikkelaars uit klassieke kunst putten gaat veel verder dan deze pagina's. Leg bijvoorbeeld de fraaie vrouwenportretten van Gustav Klimt eens naast het artwork van Transistor, of zoek als fan van de wildwest-landschappen in Red Dead Redemption eens wat schilderijen van Albert Bierstadt op voor meer treffende voorbeelden. En wist je dat het 'eenvoudige' werk van onze Piet Mondriaan de inspiratiebron vormde achter de even minimalistische als boeiende indiegame Thomas Was Alone? Nintendo-fan? Vergelijk het werk van impressionisten als Claude Monet eens met de vormgeving van Skyward Sword, en weet jij op welk beroemd schilderij het level Starry Night van New Super Mario Bros. U (zie afbeelding) is gebaseerd?**





CLAUDE LORRAIN (1600 – 1682)

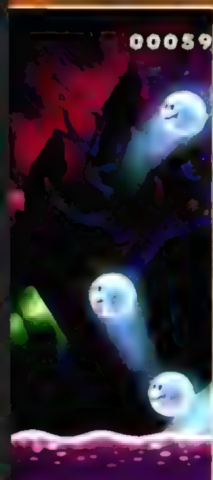
# A PLAGUE TALE: INNOCENCE (2019)



Dat het Franse Asobo een ontwikkelteam is om rekening mee te houden, weten we nu ze met hun tweede Plague Tale die serie naar een nóg hoger niveau hebben getild. Ik was al fan van de eerste, niet in de laatste plaats door de schilderij-achtige taferelen die de game me voorspiegelde, met licht dat niet als van een schijnwerper van één kant komt maar zich zacht en diffuus over de landschappen verspreidt. In een video verklaart art-director Olivier Ponsonnet van Asobo dat ze zich hiervoor door de schilderijen van middeleeuwse meesters als Vermeer, Bruegel en Claude Lorrain lieten inspireren. Ponsonnet: "De schilderijen van Claude Lorrain hebben een bepaalde toon, met zachte, lichtoranje luchten die het beeld verrijken met een romantische, zoete, droomachtige sfeer. Dat wilden we ook in onze game hebben." Missie geslaagd, wat mij betreft.

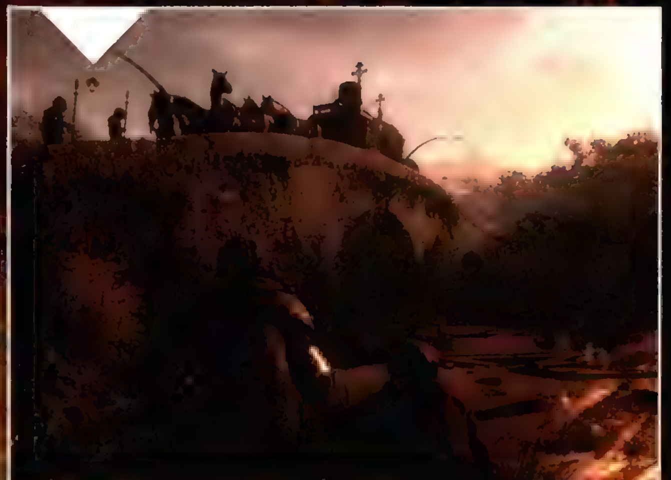








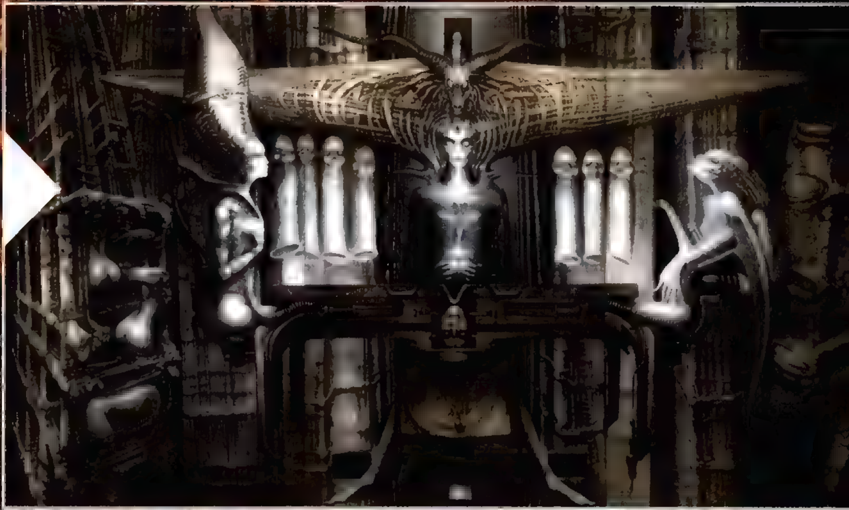




HANSRUEDI GIGER (1940 – 2014)

# SCORN (2022)

De duistere, monsterlijke, vaak ook seksueel getinte schilderijen van de Zwitserse kunstenaar H.R. Giger kunnen de doorsnee museumbezoeker misschien niet bekoren, maar worden gretig omarmd door horror minnende buitenbeentjes, waaronder tattoo-artiesten, metalbands en makers van horrorfilms. Zo prijkt werk van Giger op albumhoezen van Celtic Frost, Danzig en Carcass, en ontwierp Giger – en dáár moet je hem toch wel van kennen – het monster en de buitenaardse omgevingen uit de Alien-films. De eerste game die Giger-achtige monsters in beeld bracht was Contra, en sindsdien volgden er vele, waaronder Dark Seed, Super Metroid, Axiom Verge en Tormentum: Dark Sorrow. De recent verschenen shooter Scorn is misschien wel het duidelijkste en meest directe eerbetoon aan de verontrustende beelden die Giger in ons leven bracht.







JOHN ATKINSON GRIMSHAW (1836 – 1893)

# DISHONORED (2012)

Dishonored verplaatst spelers naar de fictieve plaats Dunwall, een duistere stad die losjes is gebaseerd op het door pest geteisterde Londen van 1660. Toen ontwikkelaar Arkane had besloten dat hun game zou gaan over contrasten (arm – rijk, heet – koud, donker – licht), zochten ze inspiratie in de werken van diverse klassieke kunstenaars om dit alles wat anders dan gebruikelijk in beeld te brengen. Zo keken ze voor de lichtere omgevingen naar de schilderijen van de Italiaanse Canaletto, en voor de duistere stadsgebieden naar het werk van de Engelse John Atkinson Grimshaw. Ook in dit geval heeft de inspiratie van klassieke werken zeker geholpen de vormgeving van de game naar een hoger dan gebruikelijk niveau te tillen.





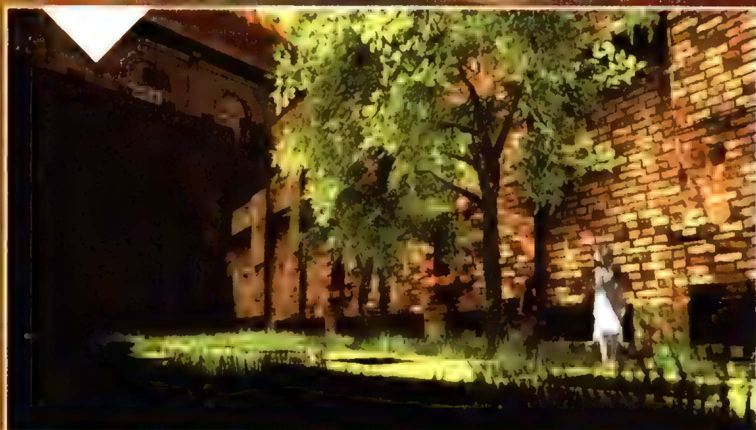


GIORGIO DE CHIRICO (1888 – 1978)

# ICO (2001)

De Chirico schilderde van alles, maar is het bekendst van zijn Italiaans aandoende landschappen met bouwwerken die op het eerste gezicht wel fraai lijken, maar op het tweede gezicht vooral een onpraktische en onbewoonbare indruk maken. Kijk je nog iets langer, dan zie je details als machines, standbeelden en mensen die ook allemaal niet echt op hun plaats lijken. Wie Ico heeft gespeeld, zal het tegelijk serene en vervreemdende gevoel van dit soort omgevingen herkennen, net als de overwegend bruine en goudgele tinten, scherp afgezet tegen duistere schaduwen in Chirico's werk. De invloed van Chirico is het duidelijkst te zien in het artwork op de cover van de game, maar ook in de game zelf dragen de Chirico-achtige omgevingen bij aan de betoverend vervreemdende sfeer van dit avontuur.









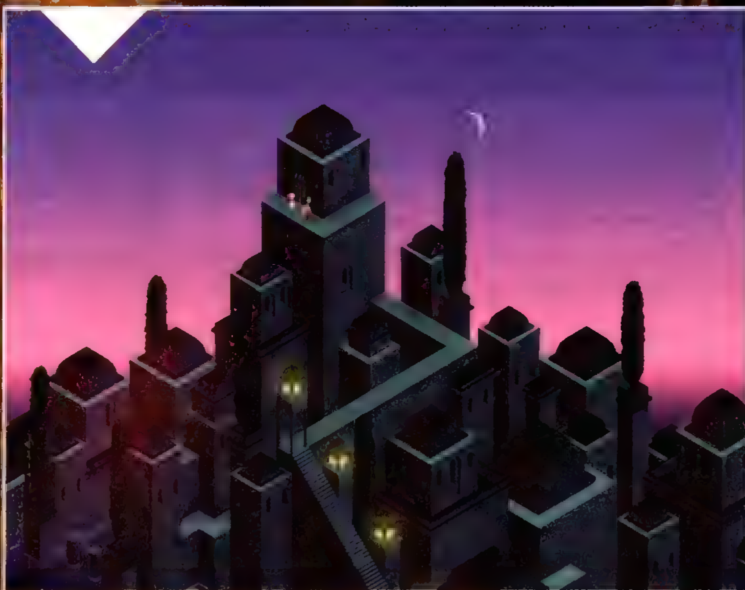
M.C. ESCHER (1898 – 1972)

# MONUMENT VALLEY (2014)

De Nederlandse kunstenaar Escher maakte geen schilderijen, maar houtgravures, en dat is niet de enige manier waarop deze man afwijkt van de andere kunstenaars op deze pagina's. Vanuit zijn achtergrond in de wiskunde vond hij het namelijk vooral cool om oneindige constructies, duizelingwekkende vlakverdelingen, isometrische illusies en onmogelijke objecten uit te beelden. Vanwege zijn vormgeving van parallelle werelden en mindblowing illusies werd zijn werk in de jaren 60 omarmd door hippies en popsterren, en tegenwoordig ook door sommige game-ontwikkelaars. Het mooie is dat zijn invloed op games vaak niet alleen de vormgeving, maar ook de 'onmogelijke' game-mechanics betreft, zie bijvoorbeeld The Bridge, Fragments of Euclid, Echchrome en het majestueuze Monument Valley. ✖







## FIRE EMBLEM: VAN FLOPFRANCHISE NAAR TOUR DE FORCE

# DE KRACHT VAN UNIEKE GAMEPERSONAGES DIE DOOD KUNNEN GAAN

**Er komen ieder jaar achthonderd animegames uit en zo'n 90 procent is een RPG. Dus wat maakt Fire Emblem zo fucking speciaal?! Het is PeterKoelewijn zijn beurt om in te hakken op die vraag.**

Intelligent Systems, een divisie onder Nintendo, is al vanaf de jaren 80 de maker van Fire Emblem. Het is des te knapper dat de serie nog steeds bestaat en populairder dan ooit is, want de eerste game deed iets wat weinig Nintendo-games kunnen nadoen: hij flopte!

### Drie maanden

Nee, echt. Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light verscheen in 1990 voor de NES, alleen in Japan. Hij werd neergesabeld door de gamesmedia, die niks snapten van de systemen. Een tactische game die tegelijkertijd roleplaying-elementen bevat? Je hebt ridders en tovenaars - maar je kan ze niet direct besturen, alleen via een cursor? En iedere ridder heeft een uniek design en als hij of zij doodgaat, zie je hem nooit meer terug? Wat een kutgame!

Toch vond Fire Emblem zijn niche, want drie maanden na de release begonnen de verkoopcijfers plotseling te stijgen. "Mond-tot-mondreclame", legt producer Toru Narihiro uit in een Nintendo-interview dat hij gaf naar aanleiding van de game z'n DS-remake, 25 jaar later. Als Intelligent Systems-veteraan snapt Toru als geen ander wat nou het geheim is van Fire Emblems succes.

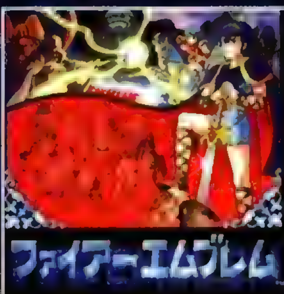
### Permadeath

Tactische RPG's zijn nu een bekend genre, maar toentertijd was het revolutionair om een episch fantasyverhaal te koppelen aan je simulatiegame. Intelligent Systems had met de eerste Famicom Wars (kennen we hier als Advance Wars) voor NES al een hitje te pakken. Fire Emblem-bedenker Shouzou Kaga kreeg zo groen licht om zijn droomproject te maken: Famicom Wars, maar dan met animepersonages en een complex verhaal waarin je ook echt je strijdmakkers kan verliezen. Permanent death, oftewel permadeath.

Dat je manschappen uniek zijn en dood kunnen blijven is het bekendste gameplayelement van Fire Emblem. Maar Intelligent Systems experimenteerde door, want na het succes van de eerste game bleef de studio gestaag vervolgen uitdraaien. Zo experimenteerde Fire Emblem Gaiden met het upgraden naar sterkere classes en kon je zelfs je soldaten laten trouwen in Ge-

### FIRE EMBLEM-TIJDLIJN

**1990**
(NES, later naar Switch)
Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light




**1994**
(SNES, Japan-exclusief)
Fire Emblem: Mystery of the Emblem




**1996**
(SNES, Japan-exclusief)
Fire Emblem: Genealogy of the Holy War



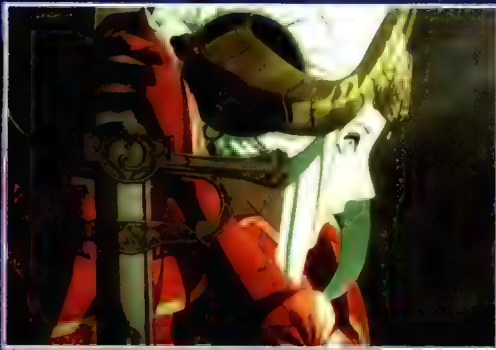

**1999**
(SNES, Japan-exclusief)
Fire Emblem: Thracia 776

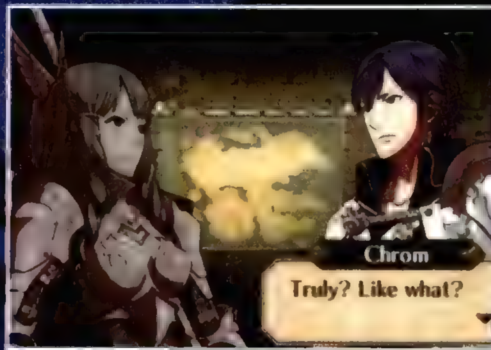


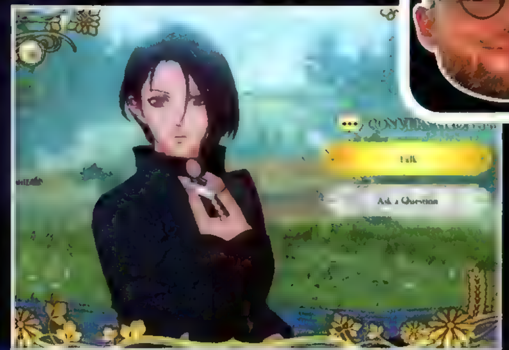

**2002**
(GBA, Japan-exclusief)
Fire Emblem: The Binding Blade


















nealogy of the Holy War. Halverwege die game zijn de kinderen van je manschappen volwassen geworden en erven ze unieke eigenschappen van hun ouders, afhankelijk van wie je met wie hebt opgehokt. Het is een beetje zoals de fokkerij in Pokémon-games, maar dan ethisch veel discutabeler!

## Boze ex

Al deze toevoegingen gaven gamers steeds meer binding met de Fire Emblem-helden. Die spanning tussen het verbeteren van je strijdmakkers en de constante dreiging van de dood, heb ik persoonlijk nog bij geen enkele andere gameserie geëvenaard zien worden. Zelfs niet bij andere tactische series zoals Tactics Ogre, Disgaea en Final Fantasy Tactics; series die later verschenen en zeker meekeken naar het succes van Fire Emblem in Japan. Want ja, de stap naar het buitenland durfde Nintendo nog niet te maken...

Die kwam pas nadat de serie een aantal jaren in een dip zat in de 90's. Ten eerste stapte Shouzou Kaga op en probeerde hij onder een andere studio een bijna identieke tactische JRPG te maken. Denk aan hoe de bedenker van Castlevania vertrok bij Konami en Bloodstained maakte. Nintendo is alleen een héle jaloerse ex, want ze sleepten Shouzou tot wel drie keer voor de rechter. Hij mocht zijn game alsnog maken. Die juridische strijd was een van de redenen waarom Fire Emblem 64 voor de N64 geannuleerd werd. Pas in 2002 zou het werk hergebruikt worden »

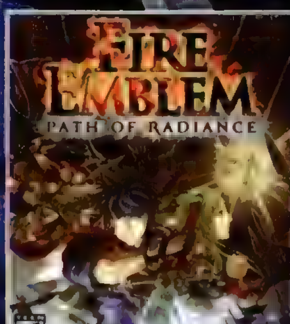
**2003**
(GBA)
Fire Emblem



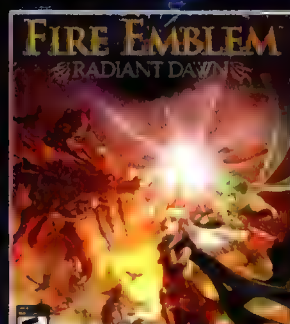

**2004**
(GBA)
Fire Emblem: The Sacred Stones




**2005**
(GameCube)
Fire Emblem: Path of Radiance




**2007**
(Wii)
Fire Emblem: Radiant Dawn




**2008**
(DS)
Fire Emblem: Shadow Dragon












## FIRE EMBLEM ENGAGE - THE RINGS OF POWER

Info over het aankomende Fire Emblem Engage is nog spaarzaam, want Nintendo gaf tot het moment van schrijven maar één trailer vrij. Qua presentatie lijkt Engage veel meer op klassieke Fire Emblems dan het meer ingetogen Three Houses. Denk dan aan meer menu's tijdens combat en ook meer maps die zich binnen dorpen en kastelen afspelen. Het betekent ook dat de personages veel meer... uhm, 'anime' zijn. Zo heeft hoofdpersonage Alear (die weer man of vrouw kan zijn) blauw-rood haar. Belachelijk, volgens fans online! Hij/zij moet gewoon blauw haar hebben zoals een normaal persoon.
Belangrijkste toevoeging aan Fire Emblem Engage is het nieuwe Emblem-systeem, bestaande uit tien magische ringen. Die bevatten de geesten van tien Fire Emblem-helden uit eerdere games en die staan je bij in gevechten, net als met het pairingsysteem van Awakening. De held kan zelfs fuseren met de ringdrager in een versterkte vorm.
Overigens wordt Three Houses niet compleet vergeten. Social links zijn weer aanwezig, evenals een kalender en een basis voor exploratie en shoppen. Fire Emblem Engage komt al op 20 januari 2023 uit.



» voor de eerste GBA-Fire Emblem, met de roodharige held Roy in de hoofdrol.

### Smash Bros.

Die kwam natuurlijk ook niet naar het westen. Veel te moeilijk en saai voor ons brute westerlingen! Maar wat wel wereldwijd uitkwam was Super Smash Bros. Melee. Roy was daarin een vechter die je kon vrijspelen, net als Marth, de held uit de eerste Fire Emblem. Plotseling maakten miljoenen gamers (waaronder ik) kennis met de Fire Emblem-serie. Via de Trophy-bibliotheek in de game kreeg je zelfs een hoop achtergrondinfo over de tactische serie, en daarbij kwam dat Marth en Roy ook nog eens razend populair waren in de competitieve scene van Smash Bros. Zo gebeurde het dat Nintendo de eerstvolgende Fire Emblems voor GBA vertaalde voor de rest van de wereld. De serie werd goed ontvangen door critici en fans van tactische RPG's... alleen de verkoopcijfers bleven achter, zelfs in Japan. Toen het eerder genoemde Fire Emblem: Shadow Dragon voor de DS (in cijfers de populairste Nintendo-console ooit) voor geen meter verkocht, werd het vervolg weer Japan-exclusief gehouden.

### Zo dood als F-Zero

Intern sloeg de Mario-maker zelfs met de vuist op tafel bij Intelligent Systems. Of de volgende Fire Emblem werd een grote hit, óf ze knalden de serie in de kluis waar het kon wegrotten naast F-Zero! Althans, dat is mijn interpretatie van dat gesprek... maar gevoerd werd hij wel. Ontwikkelaars zeiden later

## FIRE EMBLEM-TIJDLIJN

**2010**
(DS, Japan-exclusief)
Fire Emblem: New Mystery of the Emblem




**2012**
(3DS)
Fire Emblem: Awakening




**2015**
(3DS)
Fire Emblem: Fates (Conquest en Birthright)




**2015**
(Wii U, later naar Switch)
Tokyo Mirage Sessions #FE




**2017**
(Smartphones)
Fire Emblem: Heroes







in interviews dat ze na dat gezellige gesprek met een alles-of-nietshouding begonnen aan Fire Emblem: Awakening. Heilige huisjes werden zelfs omgetrapt, zoals permadeath, die vanaf de 3DS optioneel werd. Alles was sowieso grootser en uitgebreider aan Fire Emblem: Awakening. Van het meer volwassen verhaal en de gelikte 3D-tussenfilmpjes, tot aan het tijdreiselement waarmee je unieke soldaten kon samenstellen als kinderen van je eerdere manschappen. Ja, oude ideeën zoals trouwen werden ook nieuw leven ingeblazen.

## Fire Emblem ontwaakt

Fire Emblem werd voor het eerst een miljoenenhit en sindsdien is de renaissance van de serie op z'n zachtst gezegd indrukwekkend. Tactische gameplay, permadeath en een anime-presentatie blijven de pijlers, maar Intelligent Systems probeert wel met ieder nieuw deel op z'n Nintendo's hele andere dingen uit. Aftakkende verhaallijnen, basissen bouwen, kerkers verkennen... Met de laatste delen hebben ze duidelijk heel veel inspiratie uit Persona gehaald, waarin de relaties tussen personages opbouwen (en je tijd slim managen) eigen gameplaymechanieken zijn.

## De game der wijzen

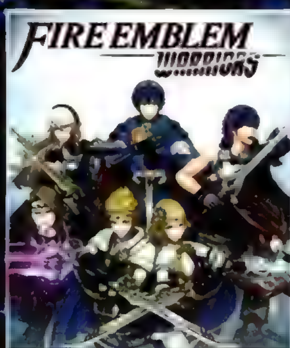
Er wordt ook steeds meer moeite gestopt in het maken van interessante, complexe verhalen. Het basisverhaal blijft simpel (versla een boze draak!) maar de personages worden meer driedimensionaal, met als hoogtepunt Fire Emblem: Three Houses. Daarin speel je een leraar op een militaire academy met drie Harry Potter-achtige schoolhuizen. Je 'soldaten', de leerlingen, blijken gaandeweg veel complexer dan ik ooit in een Nintendo-game gezien heb. Beste jammer dan dat je de meesten moet vermoorden vanwege een escalerend conflict later in de game.

Het wordt nog interessant welke richting Fire Emblem Engage opgaat met de serie (zie kader). Voor nu lijkt Fire Emblem steeds meer op Nintendo's eigen Game of Thrones door zijn tactische veldslagen en complexe karakterisering met moreel grijze personages. Maar dan met meer tijdsprongen, draken en flamboyante personages. *Hijg* House of the Dragon is eigenlijk Fire Emblem! Hopelijk klaagt Nintendo George R.R. Martin niet aan zoals ze met Kaga deden. ✖

**2017**
(3DS)
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia




**2017**
(3DS/Switch)
Fire Emblem Warriors




**2019**
(Switch)
Fire Emblem: Three Houses




**2022**
(Switch)
Fire Emblem Warriors: Three Hopes



## VAN ROGUE-ACHTIG TOT SOULS-ACHTIG

# GAMES DIE GENRES WERDEN

**Videogamegenres bestaan al zo lang er videogames bestaan. Denk maar aan de games waar het allemaal mee begon, zoals Spacewar (een shooter), Space Invaders (nóg een shooter) en Pong (een sportspel). Jurjen ging op zoek naar de games die je de grondleggers van populaire genres zou kunnen noemen... maar dat bleek een stuk lastiger dan hij had verwacht.**

Net als bij vele andere grote ontwikkelingen en innovaties in de menselijke geschiedenis - ik denk dan aan de boekdrukkunst, personal computers, rock 'n roll en paprikachips -, is er ook bij de ontwikkeling van videogame-genres zelden één punt aan te wijzen 'waarop alles begon'. Games worden tenslotte niet in een vacuüm gemaakt, en zijn altijd gebaseerd op en beïnvloed door de tijd en de tijdsgeest waarin ze zijn gemaakt. Daarbij is het bijvoorbeeld van invloed wat er in die tijd al bestond, waar andere makers op dat moment mee bezig waren, welke mogelijkheden en beperkingen de technologie destijds bood en waar het potentiële publiek aan toe was (wie bijvoorbeeld in de begindagen van de rock 'n roll al met death metal was gekomen, had daar waarschijnlijk weinig succes mee geoogst).

Doordat de ontwikkeling van een game is ingebed in een tijdsgeest en cultuur, zie je vaak dat een nieuw genre min of meer organisch ontspringt aan een bepaalde periode, met voorlopers die al duidelijke elementen van het betreffende genre in zich droegen, terwijl er na de algemene erkenning dat een genre bestaat vaak nog games verschijnen die essentiële elementen aan zo'n genre toevoegen. Het per se willen aanwijzen van een enkele game als grondlegger van een genre, betoont zo'n game dan ook vrij onvermijdelijk te veel eer, en zorgt voor een vertekening van hoe een ontstaansgeschiedenis doorgaans verloopt. En toch...

## Interessante uitdagingen

En toch is dat precies wat ik op deze pagina's ga doen: een paar games aanwijzen en bespreken die je als grondleggers van bepaalde genres zou kunnen zien. Maar dan wel met het meenemen van de eerder genoemde nuances, door bijvoorbeeld óók de voorgangers te noemen, en te noemen welke games het genre vervolgens verder hebben geholpen.

Een taak die me voor interessante uitdagingen stelde en dwong bepaalde zaken in elk geval voor mezelf helder te krijgen. Want wat is nou eigenlijk de input van Castlevania in het metroidvania-genre? Was Donkey Kong of Super Mario Bros. de grondlegger van




**Genre:** Open World
**Kenmerken:** Spelers worden gedropt in een stad, land of wereld zonder begrenzingen. Alle plaatsen die zichtbaar zijn, kunnen ook bezocht worden. De speler is vrij om te kiezen hoe hij zich een weg door deze wereld wil banen.
**Voorlopers:** The Legend of Zelda (1986), Driver (1999), Shenmue (1999)
**Games die het genre verder hielpen:** The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Red Dead Redemption 2 (2018)

GRONDLEGGER:

## GRAND THEFT AUTO 3 (2003)

De eerste twee GTA-games waren nog 2D top-down actiespelletjes. Maar de derde GTA zou alles veranderen. Niet omdat het de eerste GTA in 3D was (in 2003 waren álle games in 3D), maar vanwege het feit dat de game je als eerste werkelijk liet gaan waar je wilde in een open stadsomgeving. Voor het eerst hoefden spelers in een dergelijke game dus niet het voorgelegde pad door de 3D-omgeving te volgen, of in een arena-achtige, ommuurde omgeving hun acties uit te voeren. In plaats daarvan konden spelers zich 'zoals in het echt' door een stad bewegen, gaan waar ze maar wilden, zonder al dan niet zichtbare muren die de speler weer 'de juiste kant' op zouden duwen. Nou moet je dat 'voor het eerst' wel met een korreltje zout nemen, aangezien er wel eerder games uitkwamen die je ongehinderd in alle richtingen een spelwereld lieten verkennen. Maar dat waren óf 2D-games (zoals The Legend of Zelda) of 3D-games die toch nog wat te begrensd waren voor het sandbox-achtige karakter dat het openwereld-genre sinds Grand Theft Auto 3 kenmerkt. En natuurlijk hoort bij dat genre sindsdien ook dat je dingen kunt doen die eigenlijk niet mogen, zoals het stelen van auto's, overrijden van voetgangers en in elkaar rossen van zo'n beetje iedereen die je voor de voeten loopt. GTA 3 maakte het mogelijk!












het plaformgenre? Heeft Dragon Quest of Final Fantasy de JRPG populair gemaakt? Begon het openworld-genre werkelijk met GTA 3? En waarom spelen we tegenwoordig allemaal roguelikes, terwijl (bijna) niemand het oorspronkelijke Rogue gespeeld heeft?
Om te bepalen welke specifieke game ik als grondlegger van een genre zou aanwijzen, heb ik vooral gezocht naar games die het genre zogezegd 'op de kaart' hebben gezet. Want ook al verschenen in de jaren 70 al first-person shooters als Maze War en Spasim, in de jaren 80 gevolgd door Faceball 2000 en in de jaren 90 door Catacomb 3-D, het was toch echt Doom die het first-personshooter-genre bekend en geliefd maakte bij het grote publiek. Of was het tóch Wolfenstein 3D?

## WELK GENRE IS DIT DAN?

**Officieel zijn de op deze pagina's besproken genres geen genres, maar moeten ze subgenres genoemd worden. Ze vallen namelijk allemaal onder hoofdcategorieën als action, adventure en simulation. En dan zijn er ook nog eens games die zich aan de hokjesgeest proberen te onttrekken door allerlei genres te combineren, zoals Borderlands, Minecraft en NieR: Automata. Neem de kaders die genres lijken te schetsen dus niet te letterlijk, de leukste games bewegen er vaak soepel overheen.**

## Niet groter maken

Uit voorgaande nuances en overwegingen volgt eigenlijk automatisch al dat bepaalde keuzes die ik maakte bij sommige lezers niet in de smaak zullen vallen, of zelfs als 'fout' zullen worden bestempeld. Misschien is het daarom handig dat ik al op voorhand de game-genre-geschiedenisgevoelige gemoederen wat tot bedaren breng door het uitspreken van een grove, maar volgens mij correcte bewering: dat alle genres waar ik het op deze pagina's over heb ook zonder de door mij aangewezen grondleggers wel zouden bestaan.
Ga maar na: zonder Spacewar (die game uit 1962) zouden er heus wel andere shooters zijn ontstaan, zonder Pong zouden we natuurlijk ook wel sportspellen hebben, en het openworld-genre had GTA 3 niet per se nodig om te ontstaan of populair te worden. Dus, nou ja, laten we de games die ik noem niet groter maken dan ze verdienen.
Toch zijn de games die ik als grondleggers benoem wel degelijk van grote invloed op hun genres geweest, en hebben ze stuk voor stuk elementen of combinaties ervan geïntroduceerd die op moment van verschijnen baanbrekend waren, en in veel gevallen tot de dag van vandaag ons blijven boeien en vermaken. Dus ja, nuances zijn belangrijk, en die heb ik bij deze volgens mij ook wel ruimschoots geschetst [twintig alinea's verder... die kunstenaars ook altijd met hun gezwets-- uhh, geschets! - Marvin]. Maar ook: ere wie ere toekomt!



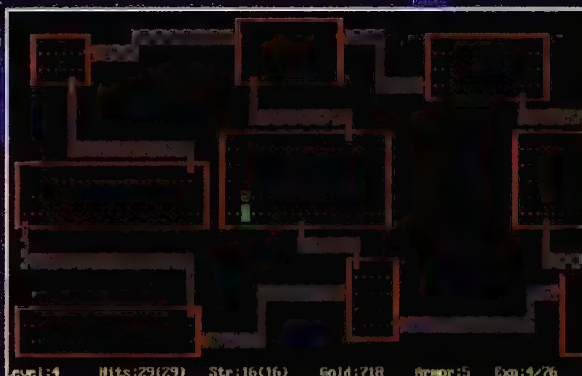


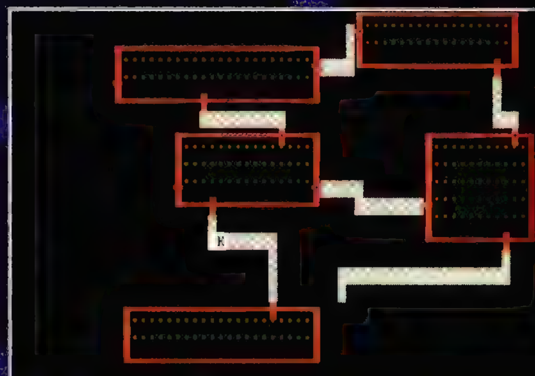

GRONDLEGGER:

# ROGUE (1980)

Rogue was begin jaren 80 populair in Amerikaanse studentenhuizen, maar deed in Europa niet veel. Anders dan andere games uit de jaren 80, zoals Pac-Man of Space Invaders, is Rogue ook geen game die via ports of heruitgaves tegenwoordig nog gespeeld wordt of bekend is bij het grote publiek. Het betreft dan ook een game die anno 2022 vreemd en ondoorgrondelijk overkomt, met teksten en cijfertjes die je vertellen wat er eigenlijk gebeurt, in plaats van dat je dat daadwerkelijk kunt zién. Toch is de invloed van dit rare, gedateerde spelletje enorm geweest. Aanvankelijk op de vele homecomputer-games die in de jaren 80 het obscure spoor van Rogue volgden, zoals Hack (1982) en Moria (1983). Pas begin jaren 90 verscheen een roguelike voor consoles: de eerste Mystery Dungeon, ontwikkeld door hetzelfde Chunsoft dat eerder met Dragon Quest al het RPG-genre naar consoles had gebracht. En kijk, Mystery Dungeon heb je misschien wél gespeeld, bijvoorbeeld als variant met Shiren the Wanderer of Pokémon. Tegenwoordig verschijnen er amper nog zuivere roguelikes, maar des te meer games die dankbaar gebruikmaken van elementen uit roguelikes, zoals procedureel samengestelde labyrinten, permadeath en runs die je steeds weer met niets begint - al worden deze strenge regels tegenwoordig vaak een beetje vriendelijker gemaakt, wat weer een nieuw genre heeft opgeleverd: de roguelite.

**Genre:** Roguelike
**Kenmerken:** Een roguelike dropt je in dungeons die elke speelbeurt weer anders zijn. In een zuivere roguelike moet je je vakje voor vakje door zo'n kerker verplaatsen en turn-based-gevechten leveren, maar tegenwoordig spelen de meeste roguelikes als action-adventures, dus zonder dat turn-based vakjes-gedoe. Wat élke roguelike echter spannend maakt is de dreiging van permadeath: zodra je in zo'n kerker bent gesneuveld raak je al je spullen en progressie kwijt en kun je weer helemaal opnieuw beginnen.
**Voorlopers:** Dungeons & Dragons (1974), Star Trek (1971), Colossal Cave Adventure (1976)
**Games die het genre verder hielpen:** Mystery Dungeon (1993), Spelunky (2008), Hades (2020)



GRONDLEGGER:

# DONKEY KONG (1981)

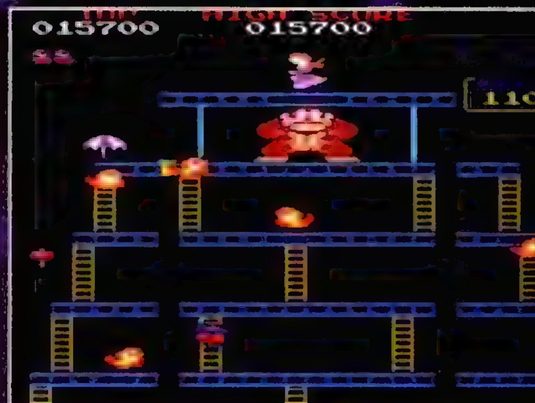


Ah, de platformer! Het genre dat me het meest na aan het hart ligt. Effe persoonlijk hoor: ik kom uit 1970, speelde eerst games als Pong, Pac-Man en Space Invaders, maar mijn liefde voor games begon pas écht toen ik begin jaren 80 Donkey Kong zag. En die liefde werd een levenslange passie toen ik een paar jaar later Super Mario Bros. speelde. Ten opzichte van Super Mario Bros. is Donkey Kong duidelijk een veel kleinere, minder ambitieuze game, met stilstaande klimlevels in plaats van scrollende werelden. Toch zou het niet eerlijk zijn om de geschiedenis van platformgames met Super Mario Bros. te beginnen, en dus over het hoofd te zien welke doorslaggevende rol Donkey Kong voor het genre gespeeld heeft. Voordat Donkey Kong verscheen bestond er trouwens al een soortgelijke game: Space Panic, een game waarin je met een mannetje via ladders van het ene op het andere platform kon klimmen. Donkey Kong voegde hier echter een essentieel element aan toe: het mannetje kon springen. Jumpman werd dat mannetje aanvankelijk genoemd, later Mario. En nou ja, springen is toch wel een essentieel iets in alle platformers die volgden. En dat zijn er nogal wat! Van de jaren 80 tot begin jaren 90 was de platformer verreweg het populairste genre; denk alleen al aan de vele games van mascottes als Mario, Sonic, Kirby, Donkey Kong en Mega Man die toen verschenen. Tegenwoordig grijpt de indie-scene graag op die tijden terug, met fenomenen als Shuffle Knight, Celeste, Unravel en de elders op deze pagina's besproken metroidvania's. Sorry als ik jouw favoriete platformer nu niet genoemd heb... maar het zijn er ook zo véél!




**Genre:** 2D-platformer
**Kenmerken:** Je beweegt een spelfiguur, om te beginnen meestal van links naar rechts, en komt platformen of andere verhogingen tegen waar je bovenop kunt springen. Uiteraard verschijnen er ook vijanden op je pad, en power-ups die je bepaalde krachten geven.
**Voorlopers:** Heiankyo Alien (1979), Pac-Man (1980), Space Panic (1980)
**Games die het genre verder hielpen:** Super Mario Bros. (1983), Little Big Planet (2008), Super Meat Boy (2010)








GRONDLEGGER:

# METROID (1986)




Als een genre metroidvania heet, zou je denken dat de twee games die in de naam van dit genre zijn samengetrokken, Metroid en Castlevania, beide aan de oorsprong van dit genre staan, right? Toch is dat niet het geval. Want eigenlijk werd het concept van de metroidvania in 1986 door de eerste Metroid op de kaart gezet, en zo'n acht jaar later, in 1994, door Super Metroid vervolmaakt. En Castlevania? De eerste Castlevania verscheen in 1986 maar was helemaal geen metroidvania, aangezien de game uit lineaire, opzichzelfstaande levels bestond. Het vervolg Castlevania II: Simon's Quest experimenteerde al wel met non-lineair avonturieren in één grote wereld, maar bracht het er niet zo goed vanaf. Dat Castlevania zo vaak in één woord wordt genoemd met Metroid is dan ook geheel te danken aan een game die pas in 1997 (dus elf jaar nadat Metroid het genre op de kaart zette) verscheen: Castlevania: Symphony of the Night. Deze game had alles in zich wat metroidvania's zo geweldig maakt, voegde daar nog wat aan toe, en wist met zijn gothic fantasy hack-'n-slash-sfeertje (tegenover het sci-fi-shooter-sfeertje van de Metroid-games) een groot publiek te bereiken, waarmee het terecht kan worden aangemerkt als de game die het genre óók op de kaart zette. »



**Genre:** Metroidvania
**Kenmerken:** Een action-adventure (bijna altijd in 2D) met één grote map die alle aparte levels of gebieden met elkaar verbindt, al zijn de meeste van deze gebieden aanvankelijk nog door gesloten deuren of andere obstakels afgesloten. Spelenderwijs verwerft de speler (vaak permanente) power-ups waarmee hij hindernissen kan passeren om nieuwe delen van de kaart te bereiken.
**Voorlopers:** Pitfall (1982), Montezuma's Revenge (1984), Brain Breaker (1985)
**Games die het genre verder hielpen:** Metroid Prime (2002), Cave Story (2005), Hollow Knight (2017)







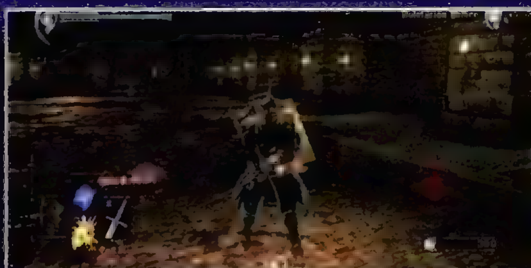


GRONDLEGGER:

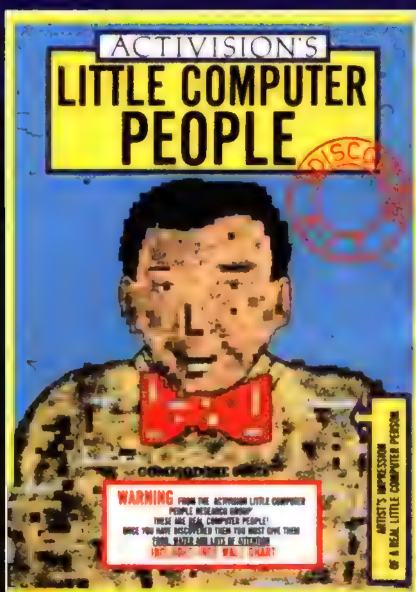
# DEMON'S SOULS (2009)

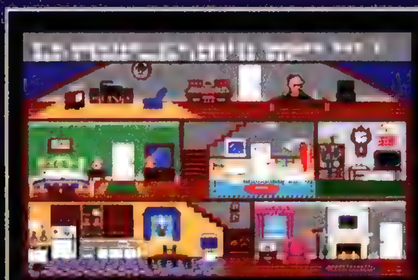
**Toen** Demon's Souls in 2009 door FromSoftware werd uitgebracht deed de game eigenlijk niet zoveel. Het léék ook gewoon een doorsnee action-adventure met een te hoge moeilijkheidsgraad. Pas toen FromSoftware de formule van Demon's Souls (zie beschrijving van kenmerken) stug bleef uitwerken in de games die volgden, zoals Dark Souls (2011, in 2014 en 2016 gevolgd door deel 2 en 3), Bloodborne (2015) en Sekiro: Shadows Die Twice (2019), gingen meer en meer spelers overstag, en drong het tot iedereen door dat hier toch echt een nieuw genre was geboren. Dit resulteerde begin dit jaar in Elden Ring, de eerste openworld soulslike, de grootste hit die FromSoftware tot nu toe gescoord heeft, en volgens velen de beste en belangrijkste release van dit jaar. Daarnaast heeft het groeiende succes van de Demon's-/Dark Souls-achtige games een onmiskenbare uitwerking gehad op andere 3D-actiegames die de afgelopen jaren verschenen. Zo verschenen er soulslike-games binnen beroemde franchises, zoals Darksiders III (2018), Star Wars Jedi: Fallen Order (2019), Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin (2022), terwijl de ínvloeden van het soulslike-genre duidelijk voelbaar zijn in games als Destiny (2014), God of War (2018) en Assassin's Creed Odyssey (2018). Na de periode 2000-2009, waarin games steeds makkelijker en vergevingsgezinder werden, heeft Demon's Souls duidelijk het tij gekeerd door de uitdaging in games weer centraal te stellen.

**Genre:** Soulslikes
**Kenmerken:** Zeer uitdagende, nachtmerrieachtige games die 'doodgaan' zwaar bestraffen met veel voortgangsverlies, maar tegelijkertijd dit doodgaan tot een essentieel onderdeel van de ervaring maken, omdat het spelers leert over de valstrikken van de duistere omgevingen waarin ze steeds dieper door moeten zien te dringen. Meestal wordt er maar weinig tekst en uitleg gegeven over die omgevingen of de hachelijke situatie waarin de speler zich bevindt, en moet de speler de nodige moeite doen om zelf het achtergrondverhaal te reconstrueren.
**Voorlopers:** Zelda II: The Adventure of Link (1988), King's Field (1994), Shadow Tower (1998)
**Games die het genre verder hielpen:** Bloodborne (2015), Salt and Sanctuary (2016), Elden Ring (2022)









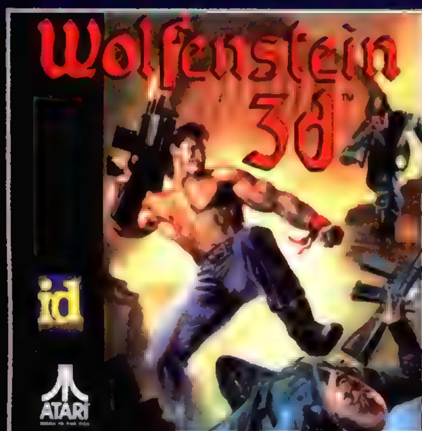



GRONDLEGGER:

# LITTLE COMPUTER PEOPLE (1985)

**Hmmmm....** Of had ik tóch The Sims moeten noemen als game die het lifesimulator-genre op de kaart zette? Want iedereen kent de Sims, maar wie heeft er tegenwoordig nog gehoord van Little Computer People? Toch ging deze charmante homecomputer-game ook in de jaren 80 niet ongemerkt aan de massa voorbij. De game verkocht behoorlijk goed, scoorde hoge beoordelingen en zag zijn status bekroond met diverse awards en ports. Terwijl het, zeker voor die tijd, een zeer afwijkende game was, die eigenlijk de naam 'game' niet eens echt verdiende. Het was een simulatie die je de indruk gaf dat je naar het binnenste van je computer keek, waar kleine mensjes woonden en hun dingen deden, zoals koken, tv-kijken en de krant lezen. De spelers kon op verschillende manieren contact maken met deze mensjes door commando's in te tikken, een potje poker met ze te spelen, of cadeautjes te geven. Wat de Sims betreft: Will Wright speelde Little Computer People en raakte daardoor geïnspireerd om zijn Sims te maken. Hij heeft de maker van Little Computer People, Rich Gold, daarbij zelfs om advies gevraagd! Dus, nou ja, terecht dat ik hier Little Computer People in het zonnetje zet, toch?

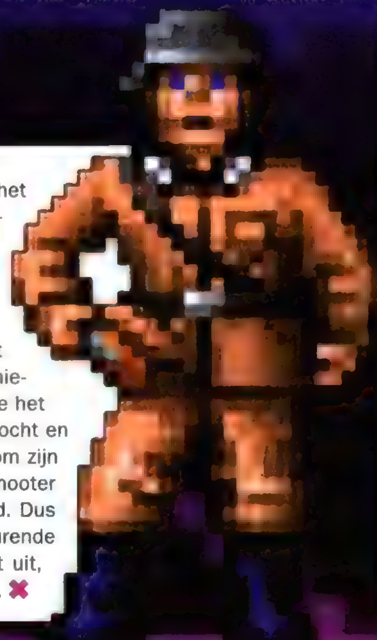
**Genre:** Life-simulator
**Kenmerken:** Een game zonder valkuilen, moord, doodslag, winst of verlies. In plaats daarvan schotelt de game spelers een kleine samenleving voor, met bewoners die hun eigen gang gaan, al dan niet gestuurd door bemoeienis van de speler. De speler kiest zelf de doelen die hij in deze samenleving wil bereiken.
**Voorlopers:** The Sumerian Game (1964), Utopia (1982), Fortune Builder (1984)
**Games die het genre verder hielpen:** The Sims (2000), Animal Crossing (2001), Stardew Valley (2016)




GRONDLEGGER:

# WOLFENSTEIN 3D (1992)

Tot begin jaren 90 waren (de elders op deze pagina besproken) platformgames het populairste videogamegenre. Maar toen kwamen de first-person shooters. En anders dan platformers is dat genre tot op de dag van vandaag razend populair. Denk maar aan de jaarlijkse Call of Duty, het aanhoudende succes van Fortnite en Counter-Strike en recente hits als Apex Legends, Halo Infinite [die voelde wel als "hit" ja, in m'n noten - Marvin], Deathloop, Overwatch 2, Black Mesa en Escape from Tarkov. Na de eerste experimenten van John Romero's id Software begon het knallen pas echt met Wolfenstein 3D, een echte first-person shooter waarin je je schietend een weg door een bunkercomplex vol nazi's moet banen. Een jaar later volgde het fraaier ogende en zo mogelijk nóg brutere Doom, dat al snel miljoenen keren verkocht en daarmee het genre pas echt stevig op de kaart zette. De eerste jaren nadat Doom zijn demonische invloed over onze aarde verspreidde bestond de term first-person shooter trouwens niet eens, soortgelijke games werden simpelweg Doom-clones genoemd. Dus tja, is Wolfenstein 3D of Doom nou de grondlegger van het tot op heden voortdurende FPS-succes geweest? Ik kies voor Wolfenstein 3D, maar eigenlijk maakt het niet uit, zolang iedereen maar weet dat het allemaal bij en dankzij id Software is begonnen. ✖



**Genre:** First-person shooter
**Kenmerken:** Een actiegame waarin je vanuit een eerstepersoons perspectief met geweren en andere wapens op vijanden kunt schieten.
**Voorlopers:** MIDI Maze (1987), Hovertank 3D (1991), Catacomb 3-D (1991)
**Games die het genre verder hielpen:** Doom (1993), GoldenEye 007 (1997), Call of Duty (2003)








PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | REVIEW

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

# THE BOYS ARE BACK

**Laten we even eerlijk zijn: de afgelopen twee jaar Call of Duty waren eigenlijk tussendoortjes voor Infinity Wards volgende game. Nu Modern Warfare 2 er is beseft Jacco dat nóg zo'n revolutie als '2019' niet meer mogelijk was, al is het wel een van de betere Call of Duty's van de afgelopen jaren.**

REVIEWS

TWEE MAANDEN LATER LEEFT JE DOELWIT NOG. WE DACHTEN DAT JE ER GEEN GRAS OVER ZOU LATEN GROEIEN, SOLDAAT

MAAR SERGEANT, DAN ZIEN ZE ME TOCH GEWOON RONDLOPEN?

Call of Duty: Modern Warfare 2 uit 2022 is geen remake van Call of Duty: Modern Warfare 2 uit 2009, dan weet je dat. Wel barst de game van de knipogen en referenties naar Modern Warfare 2 en andere games uit de reeks, van subtiel verwerkte multiplayermaps in Ground War tot missies die een moderne twist geven aan klassieke scenario's. Hou je van Modern Warfare, dan is het zoals Arie Boomsma zou zeggen 'smullen geblazen'.

Want: oh, wat heb ik genoten van de campagne. Natuurlijk niet dankzij het verhaal, want de plot slaat weer als een lul op een drumstel. Daarin werkt de welbekende Task Force 141, bestaande uit Price, Soap, Gaz en Ghost, samen met de Mexicaanse Cuerpo de Fuerzas Especiales om een drugskartel op te ruimen, dat op zijn beurt weer banden heeft met een Iraanse terreurorganisatie (?) en een andere groep die wel of niet de Russen betreft. Maar dat maakt allemaal niet uit, want de boys zijn weer bij elkaar. Door de jaren heen ga je vanzelf houden van die domme personages, nu tot leven gekomen dankzij prachtige motion-capture.

## Craften voor je leven

Wellicht heeft voorstaande te maken met dat de campagne vrij intiem is. Het lijkt wel alsof Infinity Ward de sfeer van het fantastische Clean House uit de vorige game heeft uitgesmeerd over tal van infiltratie- en stealthmissies. Dát is wanneer Modern Warfare 2 – mede dankzij het heerlijke sounddesign en de indrukwekkende graphics – op z'n best is. Als een wandelende struik op twee centimeter gepasseerd worden door Russische huurlingen, een nachtinfiltratie van een Mexicaans fort: de spanning is om te snijden.

Prijzenswaardig is dat Call of Duty zich meer durft toe te wijden aan 'nieuwe' gameplaymechanieken. Zo introduceert

IS HET NIET LEVENSGEVAARLIJK OM MET DEZE KLEUR LICHT TE VERTREKKEN?

WAT?

KNALROOD?



**weetje • weetje**

*Modern Warfare 2 is met 1 miljard dollar aan opbrengsten nu al hard op weg om de bestverkochte game in de franchise te worden.*

## AMSTERDAMN WAT MOOI!

**Vlak na de release van de singleplayer ging ik per ongeluk keihard viral met beelden van het Amsterdam-level. Wat volgde was een week lang grapjes over waar de zwervers eigenlijk waren en waarom de haven van Amsterdam niet smerig is. De onderliggende reden is dat het veruit het mooiste level uit de game is, met bijna fotorealistische straten en barretjes. Toch mooi dat ons Nederland zó internationaal de aandacht trok.**

het halverwege een craftingsysteem waarmee je meerdere missies, totaal gestript van je eigen uitrusting te midden van tientallen vijanden, moet overleven. Muizenvallen, metaal en chemicaliën fungeren bijvoorbeeld als mijnen, en een stuk glas met tape is blijkbaar een prima steekwapen. Desondanks zat ik zwetend in de PU-studio tijdens de stream, omdat de vijanden geen spelletje met je spelen. Gooi je één keer een flashbang uit het raam, dan weten ze exact waar je zit.

Een net iets te lange gunshipsectie, zwemmen door de grachten van Amsterdam en Ghost via beveiligingscamera's een fort helpen infiltreren: dergelijke missies maken de campagne behoorlijk gevarieerd. Ook krijg je flink wat bewegingsvrijheid in de grotere levels en zijn er wat minder van die bombastische gangenlevels waarbij driehonderd helikopters uit de lucht storten terwijl alles in de fik staat. Hij is misschien niet zo memorabel als de oldskool singleplayers, maar met deze insteek kan ik ieder jaar wel zo'n campagne spelen.

## Bekeerde Black Ops-fan

Net zoals dat ik mezelf op de lange termijn weer de multiplayer kapot zie spelen, mits er het een en ander aan gebeurt. Infinity Wards 'gevoel' van schieten en bewegen is momenteel op een punt dat ik eigenlijk geen andere vorm van Call of Duty meer wil – dat zeg ik als Black Ops-multiplayerfan. Het voelt relatief zwaar, met veel terugslag en een overdaad aan vette rookeffecten. Je kunt daarnaast snoekduiken, als Nathan Drake aan randjes hangen en schieten en mounten op muurtjes en langs objecten. Wat je vooral moet weten is dat het ontzettend lekker knalt, met een net iets hogere time to kill en minder chaos in de lucht.

Het grootste pijnpunt van het vorige deel was wat mij betreft de maps. Die waren destijds erg verfrissend, maar soms net iets te chaotisch en asymmetrisch opgezet. Een hele bak nieuwe en extra maps bracht daar langzaam verandering in, maar ik ben blij te zien dat Infinity Ward dit jaar teruggaat naar iets kleinere en overzichtelijkere omgevingen. De keerzijde is dat er weer weinig maps écht uitspringen. El Asilo en Al Bagra Fortress zijn twee van m'n favorieten, maar de rest is 'prima' tot 'oké'. Met uitzondering van Santa Sena Border Crossing, een snelweg vol auto's die nu bovenaan mijn lijst met kutste Call of Duty-maps ooit staat. Had die scène lekker in Sicario gelaten. »



Ground War is ook weer terug, met drie gigantische maps om oorlog op te voeren. De vorige Modern Warfare bewees al dat Call of Duty op zo'n grote schaal best goed werkt, met vijf punten op de map om te veroveren en te verdedigen. Voertuigen spelen deze keer een grotere rol tijdens gevechten, met heuse tanks en pantserwagens om campende tegenstanders uit hun raampje te blazen. Ook zorgt de optie om te kunnen zwemmen voor een interessante manier om ongezien een gebouw te benaderen of snel te vluchten als je onder vuur wordt genomen.

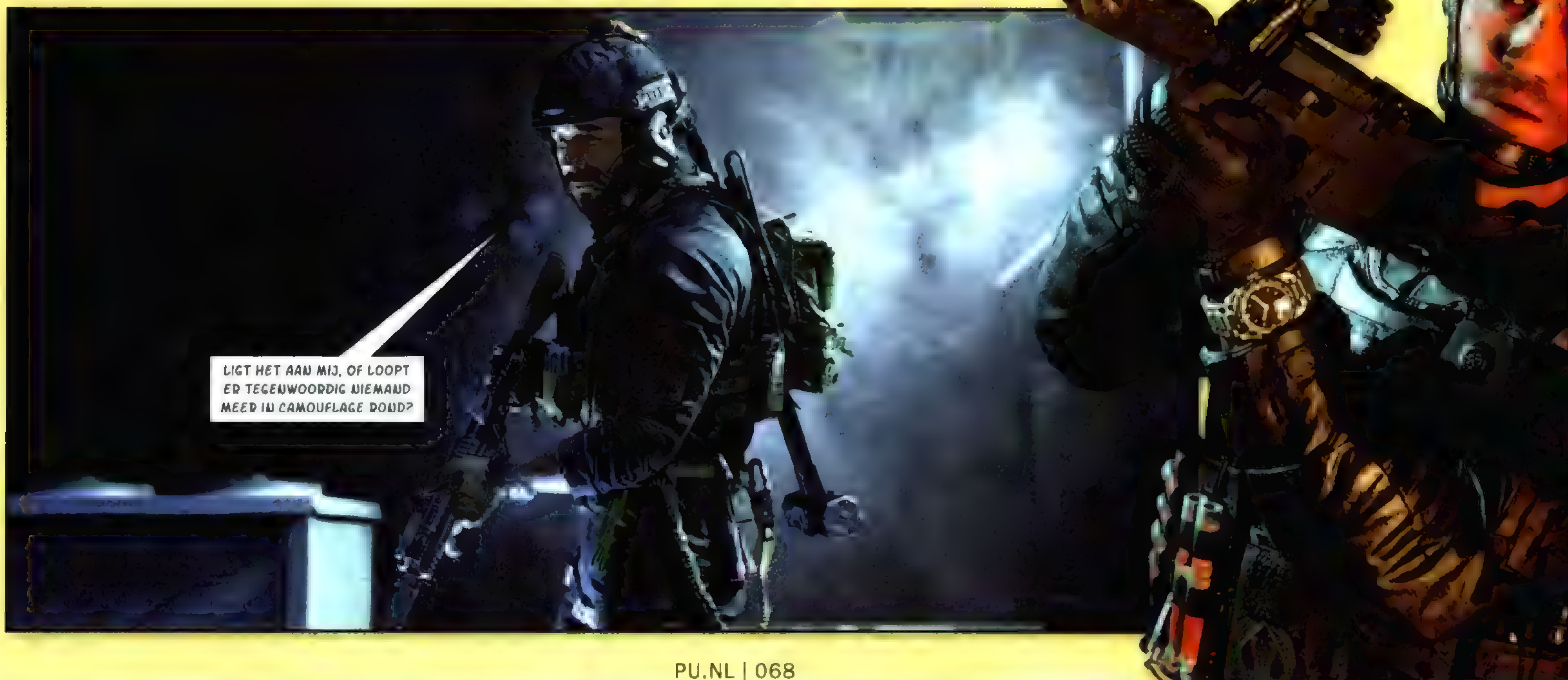
## EEN JAARTJE 'PAUZE'

**Modern Warfare 2 is nog maar net uit, maar we weten nu al wat waarschijnlijk de aankomende Call of Duty-content wordt. In plaats van een volwaardige game krijgen we volgens geruchten een betaalde uitbreiding, met singleplayercontent én mogelijk klassieke maps uit de oude games. Dan is het in 2024 weer tijd voor een nieuwe game van Black Ops-maker Treyarch.**

Wat mij betreft is Ground War verder een lekkere opwarmer voor Warzone 2.0. Je ziet duidelijk dat de maps slechts enkele puzzelstukjes van Al Mazrah zijn, met veel verticaliteit en klassieke maps als Dome en Rust in de omgeving verwerkt. Ik kan die training overigens wel gebruiken, want veel potjes Ground War zijn net zo rampzalig als mijn Battlefield-carrière.

## Priegelwerk

Gelukkig kun je dankzij het mega uitgebreide Gunsmith weer eindeloos klooien met je wapen, waardoor je het in een mum van tijd geschikt maakt voor jouw situatie. Dat bepaalde wapens bijzonder veel op elkaar lijken heeft Infinity Ward nu doorgetrokken in het progressiesysteem, met nogal... wisselende resultaten. Nieuwe wapens vrijspelen voelt soms nodeloos ingewikkeld, omdat je bepaalde schietijzers uit dezelfde 'stamboom' eerst naar een bepaald level moet brengen.
In de praktijk zit je dus door menu's te scrollen om



uit te vinden welk wapen je moet levelen om een nieuwe vrij te spelen, terwijl je misschien wel helemaal geen zin hebt om dankzij de zoveelste battle-rifle je k/d-ratio te zien verdampen. Het helpt ook niet dat de interface van de game ontworpen lijkt te zijn door een aap, want praktisch alles is onoverzichtelijk en onlogisch. Anderzijds speel je bepaalde onderdelen voor meerdere wapens vrij, waardoor je onder de streep wellicht minder hard aan het grinden bent. Ontgrendel je bijvoorbeeld een goeie scope voor je M4, dan is die direct beschikbaar op onder andere de M16, FSS Hurricane en 556 Icarus.

Ook het perksysteem is trouwens op een interessante manier veranderd, waarbij je naast twee basisperks twee extra perks vrijspeelt tijdens het spelen. Zelfs heb ik de hersencapaciteit er niet voor om constant in de gaten te houden welke perk er actief is, dus doe mij maar het oude model.

## Nog even tijd nodig

Het is echter vooral jammer dat de multiplayermodus nog niet helemaal af aanvoelt. Basisdingen als leaderboards ontbreken, dingen als een Hardcore-playlist zijn afwezig en mijn PS5-versie crasht bovengemiddeld vaak. Bovendien ontbreken op het moment van schrijven dingen als het Pingsysteem en Attachment Tuning – het tweaken van de effecten van een onderdeel – door gekke bugs.

Ook kan ik me niet aan de gedachte onttrekken dat er meer in de Spec Ops-modus had gezeten. In plaats van verhalende uitdagingen neemt Infinity Ward ditmaal de Ground War-maps als basis, waar je een aantal objectives moet voltooien. Twee van de drie spelen zich 's nachts af, en kunnen met de juiste teamgenoot ontzettend vet zijn. In het pikkedonker met een silencer op je sniper een gebouw binnendringen geeft een ontzettende kick, maar eenmaal ontdekt voelt het vooral als knokken tegen AI op een Ground War-map, zonder de spanningsboog van vroeger.

Maar weet je, Spec Ops daargelaten weet ik dat het wel goed komt met Modern Warfare 2. Er komen vast betere maps bij, bugs verdwijnen vanzelf en als we maar hard genoeg (en respectvol) roepen voegt Infinity Ward de ontbrekende features vanzelf toe. In de tussentijd knal ik lekker door, terwijl ik dom speculeer met m'n eigen boys over wat het verhaal van deze reboots nog gaat brengen. Net als vroeger.




**SCORE 82**

Call of Duty: Modern Warfare 2 is niet zo'n gigantische revolutie als het vorige deel, maar dat hoeft ook niet. De game is gevarieerd, knalt beter dan ooit tevoren en biedt een heerlijke shot nostalgie. Het heeft alleen nog wat tijd nodig om écht tot de top van de franchise te behoren.

JACCO



Zoveel je wilt.







**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD/ACTIVISION
1-32 SPELERS
OUT NOW

REVIEW
PS4 PS5

# GOD OF WAR RAGNARÖK

# WANNEER DRAMA EEN EPOS WORDT

GOLD AWARD







**Hij gaat onder vele namen: Icarus noemde hem de White Warrior, de Grave Digger gaf hem de dramatische alias Death, Destroyer of Worlds, Brok gaat voor Bearded Beefer, terwijl waarschijnlijk alleen Faye wegkomt met Grumbles. En sinds het spelen van God of War Ragnarök is Wouter geneigd om Kratos 'het beste gamepersonage van 2022' te noemen.**

Kratos mag dan wel een wat stoïcijnse knakker zijn, hij heeft een hoop te vertellen in God of War Ragnarök. Er zijn namelijk verschillende momenten in deze game van epische proporties, dat zijn lange loopbaan van avonturen en godmoord een goede parabel vormen voor de problemen waarmee zijn groepsgenoten kampen. "Je zoon verliezen is echt niet cool." Kratos: "Nope. Trouwens, wist je dat ik ooit twee kinderen had?"
Dat is wat God of War (2018), en daarmee ook God of War Ragnarök, zo bijzonder maakt. Het is niet bepaald een game die naar realisme streeft, met z'n magische setting en mythische gebeurtenissen, maar toch voelt het... écht. Dat komt grotendeels door de menselijkheid van de personages, ondanks dat het dwergen, goden, elfen en eloquente eekhoorns zijn. Want hoewel Kratos een godkiller is die een pratend hoofd aan z'n riem heeft hangen, is er geen enkele reden om te twijfelen aan de validiteit van z'n emoties.

## Boy wordt ventje

Ondanks de geloofwaardige sores van zijn personages, is God of War Ragnarök qua leveldesign, combat en RPG-elementen zo 'videogame-y' als het maar zijn kan. Deze game heeft het allemaal; van crafting tot en met skilltrees en van special moves tot en met doorwrochte omgevingspuzzels. Je kent het als het goed is wel van deel 1, de in 2018 uitgekomen God of War. Zo niet, dan raad ik je van harte aan die eerste game alsnog te spelen, want het is niet alsof je na de opfrisvideo die Ragnarök biedt emotioneel startklaar bent om verder te gaan met Kratos' reis.
God of War Ragnarök is namelijk een zeer direct vervolg op het deel uit 2018. Sterker nog, in de game is er minder tijd verstreken dan in real-time tussen beide delen: het verhaal gaat drie jaar na het einde van de voorloper verder. Hoewel de ledematen van Kratos' zoontje






Atreus duidelijk wat uitgerekt zijn door de puberteit en hij de baard in de keel heeft gekregen, voelt het overigens alsof er maar een oogwenk tussen beide games zit. Wat overigens ook wel een beetje zo is, want we gaan van de ene long take naar de andere...

## Shot twee

God of War Ragnarök bestaat wederom uit één doorlopend, onafgebroken 'shot', maar het heeft niet datzelfde intieme, bijna claustrofobische gevoel van het vorige deel. Dat komt deels doordat 'de camera' veel vrijer rondbeweegt en lang niet altijd achter Kratos' schouder blijft hangen, maar ook doordat de schaal qua personages en locaties veel groter is in Ragnarök. Wederom is de relatie tussen Atreus en Kratos het hart en ziel van het verhaal, maar om hen heen zijn veel meer schaakstukken neergezet die op allerlei onverwachte manieren op het bord voortbewegen.

Goed, sorry voor die stoffige schaakanalogie, want ondanks dat God of War Ragnarök gebaseerd is op millennia oude noordse mythen en sagen, is dit een bijzonder moderne take daarop. Een verhaal met ronde, intrigerende characters, een paar flink ontroerende momenten, hier en daar wat goed getimede, meestal subtiele humor en vooral veel, heel veel fantasie. Dit alles wordt ondersteund door de treffende muziek van meestercomponist Bear McCreary, dus mag je wel spreken van een onmisbaar avontuur van epische proporties. Toch?

## Epiek met ADD

Voor iedereen die de vorige God of War heeft uitgespeeld is Ragnarök inderdaad onmisbaar, maar er zijn wel een paar kanttekeningen. Want ondanks dat het videogame-medium al aardig wat decennia oud is, wordt het vertellen van een fantasievol, maar tegelijkertijd geloofwaardig verhaal dat uitgespreid is over meerdere tientallen uren, nog niet zo heel lang gedaan. En het schrijven van zo'n uniek verhaal op dit niveau »

## THAT YOU, KAREN?

**Santa Monica Studios doet wel heel erg spastisch over spoilers, alsof elke verhaalbeat en elke introductie van elk personage zó verrassend is, dat enige vorm van voorkennis al het plezier uit de game haalt. Valt wat mij betreft wel mee, maar uit respect voor de ontwikkelaar deel ik natuurlijk niets van het verhaal of van de personages. Toch wil ik het even hebben over iemand die, volgens mijn zelfbenoemde scherpe oor en oog, gespeeld wordt door niemand minder dan Deborah Ann Woll. Je kent de actrice misschien als Karen Page in de Marvel-series van Netflix, of als Jessica Hamby in True Blood. Er staat nog niets op IMDB of ergens anders op internet om mijn vermoedens te onderbouwen (behalve producer Cory Barlog die iets over haar tweette), maar dat komt dus waarschijnlijk omdat ze het personage in kwestie geheim willen houden. Maar misschien kan jij, toekomstige lezer, het inmiddels al bevestigen dat de talentvolle ginger inderdaad in de game zit.**








» staat nog redelijk in de kinderschoenen, dus gebeuren er gekke dingen in God of War Ragnarök.
Zo worden er wel heel veel zijstapjes gemaakt voordat er daadwerkelijk sprake is van het titulaire Ragnarök. En dan heb ik het niet over de vele side-missions, nee, het hoofdverhaal zelf heeft ook een soort ADD waarbij het gretig inspringt op elke afleiding die er op z'n pad komt. Personages die problemen scheppen die opgelost moeten worden, meerdere MacGuffins die hun intrede maken en gevonden dienen te worden [nee, dat is niet het nieuwe ontbijtproduct van McDonald's, maar de term voor een object dat alleen bestaat om het plot van een film of game voort te duwen - Marvin]; elke keer als het verhaal eindelijk z'n richting gevonden heeft, lijkt het ervan af te wijken. Gelukkig betekent dat in bijna elk geval weer nieuwe personages, wezens, locaties - plus manieren waarop je je daar doorheen transporteert - en ander mooi spul dat op je pad komt, dus erom klagen is als uit pure verwendheid tegen Thors hamer schoppen. Au.

## Micro-spoiler?

Voor het grootste deel speelt God of War Ragnarök weer belachelijk lekker weg. De puzzels zetten je precies kort genoeg aan het denken (hoewel ik sommige die je met je Sigils moet oplossen niet altijd even logisch of leuk vind), exploratie is altijd belonend en wordt beperkt tot splitsingen in de vrij lineaire wegen van de Nine Realms (die je, JEUJ, nu allemaal kunt bezoeken), en de combat... ja, dat is even een apart verhaal. Omdat God of War Ragnarök een spoilermijnenveld is zal ik dit op cryptische wijze moeten uitleggen. Mocht je een ware detective zijn die moeiteloos verborgen betekenissen uit vage zinnen weet te halen, misschien moet je dan de komende alinea even overslaan...
Laten we zeggen dat er zekere sequenties zijn in God of War Ragnarök waar ik net iets minder door geboeid ben. Hierin is de gameplay namelijk beduidend anders, net zoals de upgrade-mogelijkheden, en wordt de combat plotseling een stuk minder uitdagend.
Dankzij het verhaal kom ik hier overigens nog steeds moeiteloos doorheen,

## MOVE-NOTULIST

**De aanpassingen van de gameplay in God of War Ragnarök zijn niet enorm talrijk ten opzichte van het vorige deel, en dat hoeft eigenlijk ook niet, want vooral de combat kan amper veel bruter worden dan het al was. Dus lijkt de meest interessante toevoeging dan ook redelijk arbitrair: Mod Tokens. Als je moves vaak genoeg gebruikt en zo Gold Tier bereikt, kan je nu kiezen tussen verscheidene upgrades waarmee je de aanval in kwestie kunt upgraden. Dat zorgt er niet alleen voor dat je je favoriete moves kunt verbeteren, maar omdat je aangemoedigd wordt om ze zoveel mogelijk te gebruiken zodat je ze kan upgraden, oefen je ze natuurlijk ook automatisch en ben je eerder geneigd nieuwe aanvallen uit te proberen. Een vergelijkbaar trucje zit ook al in het eerste deel, maar het is verder doorgevoerd.**






## ENDGAME

**Na 35 uur speelde ik God of War Ragnarök uit, maar ik heb alleen in het begin een paar sidequests gedaan en gaandeweg het verhaal dus een flinke hoeveelheid zij-content opgespaard. Daarnaast ontgrendelen er nog een paar nieuwe opdrachten na de laatste story-mission, dus is er wel degelijk sprake van een endgame. En ik sta te springen om daar mee aan de slag te gaan! Dus ben ik een stream-serie beginnen waarin ik Ragnarök ga Platinummen; check het op Power Unlimiteds Twitch-kanaal.**

want het vooruitzicht op de introductie van een nieuw mythisch wezen of prikkelende plotontwikkeling - of die nou het plot daadwerkelijk verder brengt of niet, het is altijd op z'n minst interessant - houdt me gaande. Desalniettemin, elke keer als zo'n gedeelte begint, kan ik een kleine zuchtje van teleurstelling niet onderdrukken...

## De erfenis van de 4

Naast het non-specifieke nadeel van voorgaande alinea, moet je je ook beseffen dat heel veel elementen uit het vorige deel hergebruikt worden in Ragnarök. De meeste vijanden ben je al eerder tegengekomen, het grootste deel van de moves zal je bekend voorkomen - een reden waarom Kratos ze opnieuw moet leren, blijft uit - en wederom zal je je vaardigheden kunnen testen in Nuspelheim. Aanvankelijk zal dat een lichte teleurstelling zijn, maar al snel word je opgeslokt door het bizarre avontuur vol magische non-logica, mythische waanzin en goddelijk drama, en vind je het feit dat je weer tegen Valkyries aan het vechten bent alleen maar cool.

Niet dat er geen vooruitgang is geboekt in Ragnarök ten opzichte van z'n voorganger. De menu's zijn overzichtelijker, de customization- en upgrade-mogelijkheden zijn toegenomen en de game ziet er véél strakker uit. Dat zie je pas écht als je deel 1 er naast zet, en natuurlijk moet je weer de onmogelijke keuze maken tussen Performance en Fidelity, met zelfs nog een extra optie als je monitor HDMI 2.1 ondersteunt. Maar ondanks dat wat mij betreft de (gezichts)animaties van de personages buiten de cutscenes om nog wel een tandje realistischer kunnen, is de God of War-serie er zichtbaar een consolegeneratie op vooruit gegaan. Niet zozeer vóélbaar, maar toch...

## Onze Ghost of Sparta

Ergens had ik meer verwacht van God of War Ragnarök. Beeldvullende, titanische eindbazen zoals in God of War 3 bijvoorbeeld, alleen dan in het intieme over-de-schouder-perspectief van deze reboot. Of dat Kratos nu ook brute sterfanimaties zou hebben, net zoals zijn slachtoffers, in plaats van dat hij een beetje lullig als een plank achterover doodvalt. Noordse varianten op Icarus Wings of Poseidons Trident, waarmee je bewegingsvrijheid oneindig toeneemt, zouden ook niet gek zijn. En ergens voelt Ragnarök, ondanks de onmiskenbaar strakkere beelden, nog steeds een beetje als de PS4-game die de voorganger ook was.

Toch ben ik verre van teleurgesteld. Ragnarök is een avontuur van titanische proporties, en de game kent ontelbare bevredigende momenten, zowel qua verhaal, in de gameplay, als ergens tussen beide in. En dankzij Kratos, zegene de Godkiller z'n grumpy en wraakzuchtige ziel, wiens valide emoties een soort anker van geloofwaardigheid zijn tijdens dit heldendicht van een game, ben je volledig aan boord; van het overbekende begin, tot en met het overweldigende sluitstuk.




SCORE **90**

God of War Ragnarök is misschien noch op technisch vlak, noch qua gameplay de gigantische sprong voorwaarts ten opzichte van het vorige deel waar we op gehoopt hadden. Maar het is wel een fantastisch, groots en meeslepend avontuur dat onmogelijk is om neer te leggen; niets minder dan essentieel voor spelers van de game uit 2018.

WOUTER



Ga voor de Give Me No Mercy-moeilijkheidsgraad en alleen het verhaal al houdt je wel 40 uur bezig.

30-50 UREN



**BASICS**

ACTION-ADVENTURE
SANTA MONICA STUDIOS/ SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

## NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

# NIEUW RECEPT MET EXTRA CRINGE



**PeterKoelewijn moet altijd hinniken als een paard van de Borderlands-games, maar van New Tales From The Borderlands werd hij nukkig als een oude ezel. Wat is er misgegaan met Gearbox' nieuwe adventuregame?**




Je kunt nog zo'n goede chef-kok zijn, maar zonder de juiste ingrediënten en kennis is het verdomd moeilijk om een Big Mac te maken. Het internet staat vol met video's en artikelen van professionele koks die de banale burger van McDonald's bakken. Meestal zonder succes. Ik moest daar aan denken tijdens het spelen van New Tales From The Borderlands... al denk ik wel vaker aan Big Macs, eerlijk gezegd.

### Telltale op z'n top

Telltales Tales from the Borderlands was een tof zijstapje in het Borderlands-universum, dat de chaotische humor van de schietspellen heerlijk combineerde met de aftakkende verhaalstructuur van het adventuregenre. De hoofdrolspelers Rhys en Fiona moesten met tegenzin samenwerken om een geheime Vault te vinden. De komische timing van de game was subliem en via een reeks raamvertellingen in de vorm van flashbacks, voelde elke episode fris aan. Bovendien wordt Rhys aan het begin van de game onder schot gehouden door een mysterieus persoon en daar keert iedere episode naar terug, dus je worstelt al vanaf het begin met een prikkelend mysterie.

Géén van deze elementen vond ik terug in New Tales From The Borderlands. Zelfs niet de humor! Bizar toch? Borderlands z'n humor is altijd wisselvallig geweest (het hinkt zwaar op online grappen en memes) maar zo deprimerend afwezig als in New Tales heb ik nog nooit gezien. En ik lach om alles! Althans, ik dacht dat ik om alles lachte, maar niet om Anu, Octavio en Fran.

### Met tegenzin

De hoofdpersonages van New Tales From The Borderlands klinken op papier best leuk. Anu is een neurotische pacifist die per ongeluk een levensgevaarlijk wapen uitvindt. Octavio is haar domme broer die een misdaadbaas wil worden en bevriend raakt met een moordrobot. Fran runt een derderangs frozen-yoghurttent, maar verbergt allemaal moordwapens in haar hoverchair omdat ze een afkickende moordenaar is. Ze werken net als Rhys en Fiona met tegenzin samen om een nieuwe Vault te vinden voordat een boze corporatie dat doet.

Klinkt goed, toch? Maar het werkt niet! De drie hoofdpersonages proberen wanhopig oneliners in elke zin te steken, maar ze spelen zelden op elkaar in. De dialogen lijken in een vacuüm geschreven te zijn, alsof je op Twitter of Reddit reacties leest die elkaar willen overtreffen met grap-






**weetje • weetje**

*Toch iets positiefs op deze pagina's: Telltale heeft een doorstart gemaakt en hopelijk krijgen we zomer 2023 hun eerste nieuwe adventure, gebaseerd op sci-fi-serie The Expanse.*




**"New Tales heeft geen goed verhaal, geen interessante ethische dilemma's, geen uitdagende minigames en meelijwekkend slechte humor."**

pige opmerkingen. Alleen zijn die media gratis (nu dan, ik weet niet wat die gekke Elon over een maand doet). New Tales kost 50 euro...

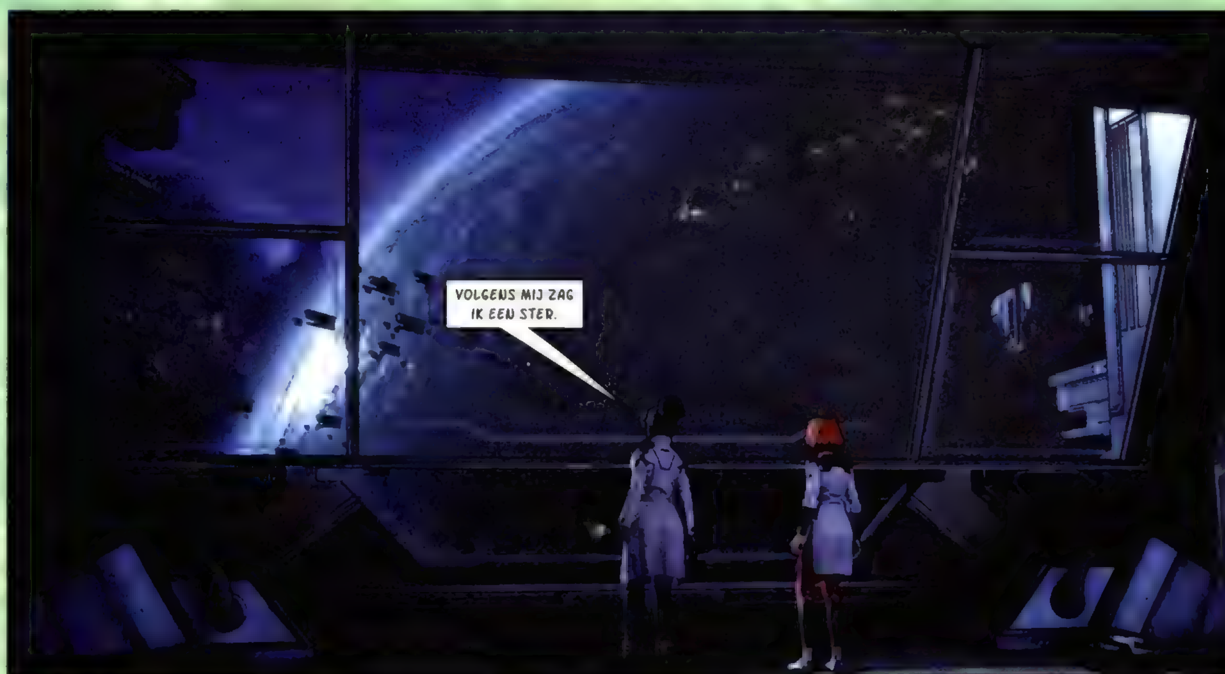
## Aftakkingen

Het prijskaartje is echt te hoog. De game is even lang als een Telltale-game, zo'n tien uur, in vijf episodes. Daarna kun je het nog een keer spelen voor andere keuzes en om nieuwe kostuums te kopen en figurines te vinden, maar waarom zou je dat in godsnaam doen? Pas op het eind van het avontuur komen een paar interessante ethische kwesties langs, maar de andere keuzes schotelen vooral andere irritante opmerkingen en situaties voor. Ook hier mist de Telltale-benadering, want zij waren altijd subliem in de spanning opvoeren wanneer je een moeilijke keuze moest maken, zelfs als de games vaak niet zoveel aftakkingen hadden als ze beweerden.

## McTelltale

En dat brengt me terug bij mijn Big Mac-analogie. De adventures van Telltale waren goedkoop en zo zagen ze er ook uit, maar ze zorgden wel voor prima verhalen. Omdat de studio failliet ging, bracht Gearbox New Tales From The Borderlands naar hun eigen Quebec-studio en gaf die een fors budget. Borderlands zag er nooit beter uit als in deze game en de motion-capture en gezichtsanimaties zijn hele goede toevoegingen. Ook de schrijvers hebben prima cv's, en eentje is zelfs een Telltale-veteraan. Maar - sorry dat ik in herhaling val - het werkt gewoon niet! Hoe frustrerend het ook is, deze chefkok kan de Big Mac niet namaken: New Tales heeft geen goed verhaal, geen interessante ethische dilemma's, geen uitdagende minigames en meelijwekkend slechte humor.

Ik heb Telltale nog nooit zo hard gemist als tijdens het spelen van New Tales From The Borderlands. ✪




**SCORE 45**

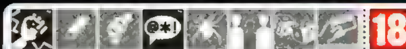
Gearbox heeft geen idee wat de eerste Tales From The Borderlands zo goed maakte. Nog bizarder: ze lijken ook geen idee te hebben wat humor is. New Tales is pijnlijk ongrappig en ook nog eens veel te duur voor zijn lengte.

PETER



De grappige momenten passen in een kwartier.

10 UREN




**BASICS**

- OPEN WORLD ACTION-ADVENTURE
- WB GAMES MONTRÉAL/ WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 1-2 SPELERS
- OUT NOW

PC | PS5 | XBOX SERIES X/S
REVIEW

GOTHAM KNIGHTS

# WAT SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE HOPELIJK NIET DOET

**Als hij levels in MultiVersus en Injustice 2 niet meerekent, dan was het alweer een goede zes jaar geleden dat Wouter voor het laatst in Gotham City chillde. Maar nu hij Gotham Knights gespeeld heeft, wil hij de stad het liefst metéén inleveren voor Metropolis.**

In het geval je het nog niet gedaan had, beste DC-fan, het is tijd om je hoop te vestigen op Suicide Squad: Kill the Justice League en Wonder Woman. Deze aankomende games worden namelijk ontwikkeld door de betere studio's van Warner Bros., namelijk Rocksteady (de Arkham-trilogie) en Monolith Productions (de F.E.A.R.- en Middle-earth-series). Gotham Knights daarentegen, die komt uit de stal van WB Games Montréal, en hoewel ze zichzelf een triple-A-studio noemen, is het bewijs daarvan wat mij betreft nog niet helemaal geleverd. Batman: Arkham Origins is namelijk een nogal slappe spin-off van Rocksteady's Arkham Asylum, City en Knight, terwijl Gotham Knights bijna een live bètatest lijkt te zijn voor Suicide Squad: Kill the Justice League. En mocht dit inderdaad een exercitie zijn voor de daaropvolgende, Batman-loze co-opgame van Warner, dan zijn hopelijk de volgende lessen wel geleerd:

UGH, DIT ZIET ER ONWIJS COOL UIT.
MAAR DE COMBINATIE VAN EXTREME HITTE EN MIJN LEREN PAK ZORGT ER WEL VOOR DAT IK DE KOMENDE TWEE WEKEN NIET UIT DEZE BROEK KOM.
OM OVER M'N PERMANENTE RED HOOD NOG MAAR TE ZWIJGEN.

## COUNTEREN IS LEVEN

In Gotham Knights neem je het als Red Hood, Batgirl, Nightwing en Robin op tegen een homogeen leger aan baddy's. Nou hadden deze knettersaaie knokpartijen verdomd leuk kunnen zijn als het vechtsysteem uit de Arkham-serie overgenomen was, eventueel met wat aanpassingen. Dat is ook wel enigszins gebeurd, want de Bat Family heeft duidelijk training gekregen van Batman, maar in plaats van wat kleine wijzigingen heeft WB Games Montréal een essentieel onderdeel uit de battles gesloopt: het counteren. Inderdaad, het hart en de ziel van het Arkham-handgemeen, de essentie van wat het knokken zo'n machtig gevoel geeft, is het feit dat je met timing en door goed op te letten wat de tegenstanders doen, hun aanvallen opvangt en omzet naar een tegenaanval. Zo reduceerde je in Arkham hele groepen freaks met één knettercoole, vloeiende combo tot kreunende losers.

In Gotham Knights kan je wel dodgen en daarna een getimede aanval doen, zeker, maar verder is het knokken een ontzettend repetitieve, ongeïnspireerde aangelegenheid. De game benadert nergens Rocksteady's heerlijke, fucking brute Freeflow Combat, voornamelijk omdat het kloppende counter-hart ontbreekt. Misschien zorgt dit aspect ervoor dat het systeem te fijngevoelig is om compatibel te zijn met het co-op-aspect van Gotham Knights? Laten we hopen dat Rocksteady wel een manier heeft gevonden om ons samen met medespelers te laten Freeflow-combatten in Metropolis.

## GOTHAM MOET LEVEN

R. Kelly zong over een city of justice, love en zelfs peace, maar dat is misschien niet helemaal de juiste omschrijving van Gotham City [en R. Kelly is misschien niet de juiste persoon om te citeren - Marvin]. Schrijver Dennis O'Neill weet beter: "Batman's Gotham City is Manhattan below Fourteenth Street at eleven minutes past midnight on the coldest night in November." Nou ziet deze diep ellendige stad in Gotham Knights er op zich helemaal niet zo slecht uit: het paars en rood van de neonlichten, de mist om de duistere gebouwen en de Chicago-achtige charme van de steegjes en straten zorgt voor genoeg sfeer, maar dat is helaas maar oppervlakkig. Want al snel voel je de doodsheid van deze versie van Batmans thuisstad. De soorten en hoeveelheden crimes die je kan oplossen nemen wel toe, maar komen zo goed als alleen maar neer op het neermeppen van dezelfde soort baddy's, en verder is er weinig te doen behalve een mager aantal collectibles te verzamelen. Wat Gotham nog minder bruisend maakt is de manier waarop de helden zich erdoorheen bewegen. Ze kunnen hun grappling-hook gebruiken om op onsoepele wijze van gebouw naar gebouw te zippen, wat helemaal niet leuk is, maar in ieder geval minder saai dan de Batcycle nemen. Rijden met deze matig ontworpen motor geeft geen enkel gevoel van snelheid, en is ongeveer even spannend als de bus nemen van Amstelveen naar Bijlmer. Soms heb ik het gevoel, als ik weer eens over een van Gothams vele bruggen rijd, dat het zelfs even lang duurt als dat OV-ritje.

Hopelijk gaat het Metropolis van Suicide Squad: Kill the Justice League wat meer bruisen!



**weetje • weetje**

*Er komt een serie genaamd Gotham Knights naar CW in 2023, waarin Batman ook dood is en zijn geadopteerde zoon rondhangt met de kinderen van Joker en Catwoman om deze misdaad op te lossen.*




## GEEN LEVENSMOEDE STEMACTEURS

Warner Bros. Montréal zal qua stemmenwerk wel gegaan zijn voor een, eh, 'comic-y', overdreven toon, met name wat betreft de vijanden en NPC's, maar dat komt totaal niet over. Het klinkt meer alsof de acteurs hun eigen personages niet serieus nemen, met hun overdreven geforceerde kreten, en soms vroeg ik me af of een goon die neergemept werd moest poepen, klaarkomen of een combinatie van beide. De hoofdcast is wat beter, maar met name Batgirl en Batman praten eerder als Barbie & Ken dan als stoere misdaadbestrijders. Dat is nogal wat anders dan Arkham Knight, waarvan wijlen legende Kevin Conroy (volgens sommigen de enige echte Batman), de gestoord goede Mark Hamill, rustiek gestemde Jonathan Banks (Breaking Bad, Better Call Saul) plus stemacteuriconen Troy Baker, Laura Bailey, Steve Blum en Brian Bloom de cast uitmaken. Hopelijk doet Rocksteady net zo hun best voor het casten van de personages in Suicide Squad: Kill the Justice League. We weten in ieder geval dat Tara Strong de stem van Harley Quinn doet, en dat is een goed voorteken.



**weetje • weetje**

***De bazen van Rocksteady, Sefton Hill en Jamie Walker, zullen eind 2022 de door henzelf opgerichte studio verlaten. Aangezien Suicide Squad: Kill the Justice League bijna klaar is, zal hun vertrek daar verder geen gevolgen voor hebben. Een beetje spannend is het wel...***

> **"Het klinkt meer alsof de acteurs hun eigen personages niet serieus nemen, met hun overdreven geforceerde kreten."**

## GEEN DOOD VERHAAL

Gotham Knights' verhaalmissies vormen samen het onderzoek naar de dood van Batman, wat weinig meer is dan een aantal aanwijzingen die matige missies en onnodige cameo's - Harley, Cobblepot, Mr. Freeze; de hele Rogue's Gallery komt opdraven - op ongeloofwaardige wijze aan elkaar koppelen. Onderwijl vormen wat gesprekjes in de Belfrey Tower, het hoofdkwartier van de Knights, een duffe poging om wat emotie in het levenloze geheel te pompen. Je kan veel boeiendere dingen doen met de personages van DC: dat hebben duizenden comics al wel bewezen, en ook Rocksteady heeft veel beter gebruik gemaakt van Batmans familie en vijanden. Nu gaan ze dat ongetwijfeld nog een keer doen, maar dan met een veel breder spectrum aan comichelden en -schurken, property van Warner Bros. Inc. ✪







**SCORE 75**

Stroeve combat, een verouderd ogend uiterlijk, duffe RPG-elementen en een verhaal dat weinig meer is dan een inspiratieloze parade van Batmans Rogues Gallery, zorgt ervoor dat zelfs de grootste DC comics-fan hier weinig plezier uit kan halen.

WOUTER



Met een maat houd je het misschien net 10 uur vol.

**10 UREN**



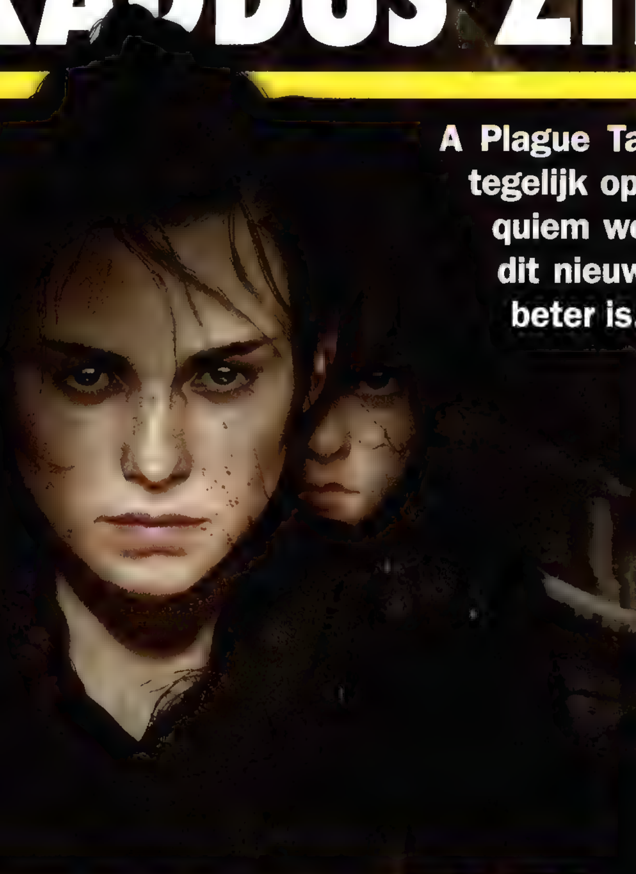

**BASICS**

OPEN WORLD ACTION-ADVENTURE
WB GAMES MONTRÉAL/
WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1-2 SPELERS
OUT NOW

A PLAGUE TALE: REQUIEM

# GRADDUS ZIT IN DE RATS

**A Plague Tale: Innocence toverde maximaal 5000 ratten tegelijk op je scherm, terwijl het er in A Plague Tale: Requiem wel 300.000 zijn. Een snelle rekensom leert dat dit nieuwe deel dan dus waarschijnlijk zo'n zestig keer beter is. Toch Graddus?**





*Fun fact: deze rattenexplosie wordt ingesproken door Chrisp Ratt.*

Bij dezen wil ik mijn excuses maken aan mijn gewaardeerde collega Jurjen. Toen ik de 96 zag die hij op de eerste Plague Tale plakte, was mijn eerste reactie namelijk 'ha, dat zal wel weer zo'n gepatenteerd statement-cijfer van de PU zijn, net als de 100 van Boris voor Dead or Alive Xtreme 2, of de 96 voor Sunset Overdrive van Nino'. Maar boy, was ik wrong. Jurjens cijfer was spot-on, een perfect cijfer voor een perfecte character-piece die z'n gelijke alleen kent in The Last of Us en het beste werk van Rockstar.
Misschien heb je het cijfer voor A Plague Tale: Requiem onderaan deze review al gezien. Dat - inderdaad - lager is dan dat van Jurjen. Een stuk lager. En denk jij nu: 'ha, dat zal wel weer zo'n gepatenteerd statement-cijfer van de PU zijn'. Maar nee, het staat er echt. Laat me uitleggen waarom.

## Rustiger vaarwater

Zonder deel 1 te spoilen zijn Amicia en haar broertje Hugo in wat rustiger vaarwater beland. Ze zijn afgedwaald van het Noord-Franse Guyenne naar het zuidelijke Provence en hebben zelfs tijd om een beetje lol te trappen en zich lekker als kinderen van hun leeftijd te gedragen. Maarrr: Hugo is nog steeds ziek. En die vreselijke ratten zijn ook weer terug. Wat nu? Na een droom van Hugo lijkt de oplossing op het eiland La Cuna te liggen. Daar kan hij worden genezen, en daar kan ook een einde worden gemaakt aan de rattenplaag.
Oké, nu je weer helemaal bij bent qua verhaal, is het tijd voor een van Requiems grootste problemen: de kaarten liggen vanaf minuut 1 op tafel, en je weet tot aan ongeveer driekwart van de game wel ongeveer wat er gaat komen. De verrassing is eraf, er is weinig karakterontwikkeling en de

> **"Alles is gecapt op 30 frames per seconde. Dat kan gewoon echt niet meer, anno 2022."**






## HET DOEL IS BELANGRIJKER DAN DE REIS

A Plague Tale: Requiem stelt in vergelijking met z'n voorganger dan wel teleur, het einde doet dat zeker niet. Zonder te spoilen was ik er oprecht even van ondersteboven. Die zag ik niet aankomen! De reis erheen voelt soms als een grind, maar het doel maakt het allemaal (bijna) de moeite waard.

personages die Amicia en Hugo tegenkomen zijn vooral... vlak. Voorspelbaar. Van de geweldige character-piece die de eerste A Plague Tale was, is niet veel over. Het kabbelt een beetje voort; die Hugo is eigenlijk ook maar een irritant mannetje met zijn piepstem en Amicia is vooral kwaad. Kwaad op haar moeder, kwaad op de ratten, kwaad op de soldaten, kwaad op de wereld, maar vooral: kwaad op zichzelf. Als de eerste de beste eendimensionale, puberende goth. Terwijl ze in deel 1 echt personality had.

Wat ik ook heel erg miste was een tastbare vijand. Een 'gezicht' van het kwaad. Het is allemaal een grijs gebied, want de ene keer zijn die soldaten slecht maar een andere keer ben je ineens matties met ze, en die ratten zijn eigenlijk ook maar slachtoffers van de verduivelde Macula-vloek.

## Running gag

Over de ratten gesproken: zelfs die voelen een beetje... muf. Ja, het zijn er nu zestig keer zoveel en ja, hun gekrijs gaat nog steeds door merg en been, maar de megagrote rattenkolonies zijn ook meer dan ooit een soort running gag die BOEM dwars door kasteelmuren kwakken met letterlijk 100.000'en tegelijk, en Amicia en Hugo wonder boven wonder altijd nét niet te pakken krijgen omdat het tweetal toevallig naast een kaars of brandende stapel hooi staat ofzo (voor de n00bs: ratten kunnen niet tegen licht). In een poging de dreiging zo groot mogelijk te maken door de aantallen op te schroeven, heeft Asobo de dreiging juist geridiculiseerd omdat nu duidelijk is dat het niet uitmaakt hoeveel ratten er zijn. Ze zijn slechts een gimmick, een tool van een ontwikkelaar die denkt dat sequels vooral grootser en méér moeten zijn, maar uit het oog verliest wat het origineel zo goed maakte. De verschillende 'achtervolgingsscenes', waarin je wegrent voor de ratten die voor de rest alles in hun weg verpulveren, versterken dat effect alleen maar: dit is geen echte vijand, je kunt alleen verliezen als je je controller weglegt.

De basisgameplay, waarbij je naast stealthy nu ook agressiever kunt spelen (maar ook weer niet té: je kruisboog heeft bijvoorbeeld maar een zeer beperkt aantal pijlen) zit gelukkig wel nog steeds strak in elkaar. Soms is het even zoeken, maar de juiste oplossing voelt altijd bevredi- »






## VAN DE RATTEN BESNUFFELD

Wat, heb je NOG STEEDS géén Game Pass? Ben je nou helemaal van de ratten besnuffeld! A Plague Tale: Requiem zal je na het lezen van deze review waarschijnlijk ook niet overhalen, maar fijn is het wel dat zo'n normaal gesproken 60 euro kostende, in een uurtje of 15 uit te spelen en daarna in-je-kast-weg-liggen-te-rottende titel op Microsofts abonnementsdienst staat.

» gend. Ook het ugraden en uitdiepen van je skills is tof, al zit er in de opzet van de puzzels helaas weinig vernieuwing ten opzichte van deel 1 en voelt het na zeventien hoofdstukken wel erg als 'been there, done that'. Ondanks nieuwe 'powers' als de plassen teer die je in de omgeving kunt dumpen en vervolgens in de hens kunt steken.

## Broeierig effect

Zonder twijfel het sterkste punt van A Plague Tale: Requiem zijn de graphics. Weidse omgevingen die werkelijk prachtige vergezichten opleveren. Ik stond af en toe letterlijk even een paar minuten te genieten van het uitzicht. Vooral overdag worden de middeleeuwse dorpjes, kastelen en omgevingen prachtig belicht, en krijg je zo'n typisch broeierig effect dat je ook in real-life Zuid-Frankrijk ziet. Wat dan wél weer zonde is, is dat alles gecapt is op 30 frames per seconde. Dat kan gewoon echt niet meer, anno 2022. Ik weet niet hoe we al die jaren zonder 60 fps hebben gedaan, maar alles onder die grens voelt alsof er stroop uit je controller druipt en onder de schoenzolen van de protagonisten zit. Storend vind ik ook dat als Amicia en Hugo in 'sneakmodus' gaan, andere personages die met ze meereizen vaak als kippen zonder kop rond blijven lopen maar wel op magische wijze 'onzichtbaar' zijn voor de vijand. Best immersion-brekend.

Het toont aan dat Asobo, toch een relatief bescheiden studio, nét te veel hooi op de vork heeft genomen. Ik waardeer de poging en het is stiekem nog steeds een wereldprestatie dat ze een goedlopende, geliefde triple-A-franchise op poten hebben gezet, maar je merkt aan alles dat de Franse ontwikkelaar iets te graag de Hollywood-blockbusterkant op wilde gaan en zijn vergeten wat het origineel zo goed maakt: juist de kleinere schaal, juist de grotere focus op de personages en juist de meer onderhuidse dreiging.



**weetje • weetje**

*Hoewel Graddus claimt dat méér ratten niet altijd béter zijn, weten Wouter en Marvin wel beter. Ratten zijn namelijk enorm sociaal, onwijs schattig en all-round fantastische huisdieren! En kunnen prima tegen licht... [- Marvin]*






## Gepatenteerd statement-cijfer

Normaal gesproken speel ik singleplayer-games in één ruk uit omdat ik me er helemaal in kan verliezen. Uitzonderingen zijn games die óf te overweldigend zijn (denk Elden Ring) óf te saai/repetitief (denk Assassin's Creed). A Plague Tale: Requiem valt sowieso niet in de eerste categorie (in een uurtje of vijftien ben je er wel doorheen), dus tja. Constant zat ik te denken van 'ohja, de Fifa Weekend League begint zo' en 'jezus wat heb ik zin om verder te gaan met Elex II'. Uiteindelijk heb ik de vijftien uur looptijd uitgesmeerd over zo'n twee weken. Sessies van meer dan een uur of twee per keer trok ik gewoon niet.

Ik vind het jammer dat A Plague Tale: Requiem me niet echt wist te grijpen. Vooral omdat deel 1 zo bijzonder was. Let wel: het maakt dit zeker geen sléchte game, alleen een hevig teleurstellende. Waarvan zelfs de meest die-hard A Plague Tale: Innocence-fan met pijn in het hart zal moeten toegeven dat het oordeel onderaan deze review zeker niet 'zo'n typisch gepatenteerd statement-cijfer van de PU' is. ✪






**"Zelfs de meest die-hard A Plague Tale: Innocence-fan moet toegeven dat dit niet zo'n typisch statement-cijfer is."**

**SCORE 69**

A Plague Tale: Requiem is helaas een té ambitieuze game, die met alle nieuwe toeters en bellen de veel intiemere, en daarmee aangrijpendere gebeurtenissen en emoties van het origineel uit het oog verliest. Een wijze les: méér is niet altijd béter. Zeker als het ratten betreft...

GRADDUS



Een reis met absolute ups, maar helaas ook onmiskenbare downs. 10 uur extra voor de Platinum.

15 UREN



**BASICS**
ACTION-ADVENTURE
ASOBO STUDIO/ FOCUS ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW
SWITCH

## MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

# EEN HEEL RABBID GALAXY OM TE ONTDEKKEN

**Vijf jaar geleden zag Davide Soliani, de creative director van Mario + Rabbids, op de E3 hoe zijn gewaagde hersenspinsel gepresenteerd werd door Shigeru Miyamoto. Wouter dacht even met respect aan dit moment terug toen hij het vervolg van deze Ubi-Ninty-combo opstartte: Mario + Rabbids Sparks of Hope.**




Daar zat Soliani, stilletjes een traantje weg te pinken tijdens de E3-presentatie van Ubisoft in 2017. Ook niet gek, want zijn gedurfde concept van een turn-based game waarin het Mushroom Kingdom gewarpt wordt met de wereld van de Rabbids, had aanvankelijk nogal wat kritiek te verduren. Maar toen Kingdom Battle eenmaal speelbaar was op de grootste gamebeurs in de wereld, waren bezoekers razend enthousiast. Ik ook overigens, want ik weet nog hoe het demo-level daar op de booth van Nintendo verrassend pittig was, iets wat ik niet verwacht had van een Mario-om-de-beurt-met-Rabbids-spel.
Na alle hartverwarmende lof die Davide Soliani had ontvangen, werd zijn naam vervolgens ook nog eens genoemd door een ware gaminglegende, niemand minder dan Shigeru Miyamoto. Dat was, zoals ze zeggen, enough to make a grown man cry. De hele gaming-wereld keek toe hoe Soliani, na een enorme opstapeling van emoties, uit pure passie in tranen uitbarstte. Daarmee was het meteen overduidelijk dat de man enorm veel liefde in Mario + Rabbids heeft gestoken, en in het vervolg vast niet minder...

### Overtuig me, Davide

Gamers hebben meestal een andere manier om hun passie te uiten dan met tranen. Kijk maar naar alle doodsbedreigingen die er naar BioWare en Naughty Dog zijn gestuurd. Nou ben ik zelf niet gefrustreerd en keldertrollig genoeg om dat zelfs maar te overwegen, maar tijdens mijn eerste uren met Mario + Rabbids Sparks of Hope was ik wel een beetje aan het mopperen. Ik houd namelijk van het eerste deel, beloonde het met een 88 en noemde het de beste turn-based-strategygame sinds XCOM 2, dus sommige veranderingen aan het best wel solide concept zag ik met lede ogen toe. Zo kunnen je personages nu binnen een bepaalde zone vrijelijk rondlopen tijdens hun bewegingsfase, terwijl je in de voorganger – en in de doorsnee turn-based game – jouw strijders heel specifiek op een bepaald vlakje moet plaatsen. 'Is dat nou nodig?', klaagde deze doorgewinterde turn-based-veteraan. Maar in feite is dit een van de grootste innovaties van Sparks of Hope. Niet alleen omdat het je gevoelsmatig meer vrijheid geeft, de battles dynamischer ogen en je minder snel fouten maakt die niet teruggedraaid kunnen worden, maar ook omdat het je meer stimuleert te experimenteren.
Ook was ik niet meteen overtuigd van de Sparks: deze Rabbid-versies van de Luma's






## BWAAAH NIET MEER

**Voordat het eerste deel van Mario + Rabbids uitkwam, herinner ik me Ubisofts konijnen - die overigens debuteerden als vijanden van Rayman - als verdomd irritante mormels. Een beetje als de Minions, maar dan lelijker. Waarschijnlijk zijn ze een stuk minder vervelend in Kingdom Battle en Sparks of Hope omdat de ontwikkelaar een belangrijke regel had: de konijnen mochten namelijk niet schreeuwen, want dat vinden ze irritant daar bij Ubisoft Milan en Paris. En inderdaad, Rabbids die met wijdopen smoel luid 'BWAAAH' blèren, al dan niet in domme paniek met hun armen in de lucht rondrennend, iets wat al kenmerkend voor ze is sinds de eerste Raving Rabbids, ging al vrij snel van grappig naar fucking irritant. In de Mario + Rabbids-games komt er nog wel eens een 'bwaaah' uit, maar zelfs als ze in de fik staan blijft dat typische Rabbid-geschreeuw uit. Een wijs besluit en waarschijnlijk de belangrijkste reden waarom de schepsels weer een beetje te tolereren zijn.**

dien je gedurende de hele game te verzamelen, en geven je teamleden aanvankelijk weinig indrukwekkende extra moves (denk aan meer damage uitdelen en minder ontvangen). Maar naarmate je er meer verzamelt, je ze levelt en je Mario en z'n buddy's zelfs met meerdere Sparks tegelijkertijd kan uitrusten, begint ook dit een interessante mechanic te worden. De (Rabbid-)crew heeft met de toevoeging van deze schattige konijnensterren er weer een extra moveset bij, en dat maakt de Kingdom Battles dit keer een nóg chaotischere, maar tegelijkertijd strategischere uitdaging.

## Dubbele Edge

Ja okay, stiekem vervangen de Sparks zowel de alternatieve vaardigheden als de extra functies die de wapens hadden in het vorige deel, zoals vuurdamage en de altijd grappige bounce waarmee vijanden door het level stuiteren. En aangezien je in dit deel geen betere wapens meer kan kopen, maar je er alleen skins voor kan ontgrendelen - als unlockables schoeisel waren, dan zijn wapen-skins wat mij betreft de fucking flip-flops of Crocs - zijn de Sparks eigenlijk geen geheel nieuwe functie. Maar er zijn wel degelijk een paar








verzonnen die we niet kennen van Kingdom Battle, zoals Toxiquake: golven aan groene prut die vijanden vergiftigen. En Ethering: blauw vuur waar je personage onzichtbaar van wordt.
Door de slimme presentatie van de Sparks voelt het echt wel als een daadwerkelijke vernieuwing, maar omdat het ervoor zorgt dat er geen nieuwe wapens meer in de game zitten, is het ergens een tweesnijdend zwaard. En daarvan zitten er wel meer in Sparks of Hope: je personages krijgen nu bijvoorbeeld individueel skillpunten toegereikt naarmate ze verder levelen. Maar aangezien iedereen simultaan in level omhoog gaat, is het eigenlijk eerder een beperking dan een uitbreiding. Ook de toevoeging van nóg een robotje voelt overbodig. Naast Beep-O, die er wederom alleen maar is om dingen uit te leggen, is er nu ook JEANIE, een soort plumbob met konijnenoren die... er ook alleen maar is om dingen uit te leggen. De twee expositie-bots zijn de enige personages wiens stemmen volledig zijn ingesproken, iets wat een beetje ouderwets voelt. Hoewel ik waarschijnlijk m'n Switch vrij snel uit het raam zou smijten als personages zoals Rabbid Luigi en Professor Backpack meer zouden praten dan ze doen, want die hebben echt stemmen alsof ze uit een Wibra-versie van de Looney Tunes zijn ontsnapt. Wat overigens geen kritiek is.

## Planeethoppen als in Odyssey

Uiteindelijk speel je Mario + Rabbids natuurlijk niet om de sterke voice-acting, of het uitgekiende, emotionele verhaal. Het hele gebeuren met Cursa en Darkmess, de bedreigingen in Sparks of Hope, is dan ook niet meer dan lichte aanmoediging voor Mario, Peach, Luigi en hun Rabbid-evenbeelden om hun ruimteschip in te stappen en meerdere planeten aan te doen. Deze lijken allemaal net even wat meer bewegingsvrijheid, unlockables, gevechten en geheimen te hebben dan het Mushroom Kingdom van de voorganger. Het verschil tussen beide is enigszins vergelijkbaar met dat tussen Mario Sunshine en Odyssey: had je in Kingdom Battle een paar levels die verbonden werden met een hubwereld, in Sparks of Hope is elke planeet een opzichzelfstaand mini-bioompje. Elk ervan heeft zijn eigen collectibles, die je kan verdienen door allerlei opdrachtgevers te helpen en in kan ruilen voor wapenskins en sleutels naar bonusgebieden. Daarnaast huppelen op deze planeten vijanden rond met een levelnummer eronder, en mocht je met je groepje cartoony characters in contact komen met deze niet-zo-random-encounters, dan verplaatst de actie zich naar een turn-based battle. Heel JRPG-ig van ze!






## Verhitte Switch

De toegenomen speelruimte op de verschillende planeten in Sparks of Hope is een flinke vooruitgang en geeft je meer een idee van progressie en (keuze)vrijheid, maar komt ook met een paar nadelen. Want dit is geen Steam Deck in je klauwen, nee, dit is een Switch, en die heeft nogal wat technische beperkingen. Dus vliegen de laadschermen vaker om je oren




## TUNES VAN TOPNIVEAU

**De soundtrack van Mario + Rabbids Kingdom Battle van Grant Kirkhope (Viva Piñata, Banjo-Kazooie, GoldenEye 007, Yooka-Laylee) is al fucking bijzonder: een orkestraal meesterwerkje dat tegelijkertijd episch, maf en overdonderend is. Maar de muziek in Sparks of Hope is volkomen absurd! Kirkhope keerde hiervoor terug, maar nam matties mee, en niet de minste. Ten eerste is daar Gareth Coker, een componist die furore maakte met de muzikale ondersteuning voor alles wat met ARK te maken heeft, de twee Ori-delen, Immortals Fenyx Rising en Halo Infinite. Maar twee briljante muzikanten was blijkbaar nog niet genoeg, dus is er een derde legende bijgehaald: Yoko Shimomura. Zij is er voor de Japanse touch, hoewel niet minder orkestraal en episch, en is bekend van onder andere Final Fantasy XV, Kingdom Hearts, Streets of Rage 4, Mario & Luigi en Street Fighter II. Samen heeft dit muzikale trio misschien wel de beste soundtrack van 2022 gemaakt, en alleen daarom al is Sparks of Hope het checken waard.**

dan Mario "yahoo" zegt in een gemiddelde Mario 64-playthrough, want Nintendo's hybride heeft veel om over na te denken. De map openen, het betreden van een binnenlocatie, het samenstellen van je team voor een gevecht, elke keer dat een encounter begint; het kost allemaal een overpeinzing van een paar seconden. Ook aan de screen-tearing en de framedrops is te zien dat de Nintendo Switch moeite heeft om vooral de buitenzijde van de planeten uit z'n processoren te pompen. En tijdens de heerlijk vrolijke filmpjes die het verhaal vertellen, waarin een willekeurige Rabbid of Toad die je geholpen hebt idioot blij loopt te doen of een van je teamleden z'n meest speciale moves demonstreert, is de resolutie soms zo geblokt als een testbeeld. Maar gelukkig spelen de gevechten zich af op speelvelden waar de Switch wat minder van loopt te kreunen, dus de gameplay-juweeltjes van Mario + Rabbids Sparks of Hope worden gelukkig wel verdienstelijk ingebracht.




## Dank Davide

Uiteindelijk voelt alle kritiek op Mario + Rabbids Sparks of Hope een beetje als zaniken over een baby die een irritante giechel heeft. Waarom zou je? Laat dat kind toch lachen! Voor elk nadeeltje is wel weer iets leuks te verzinnen, zoals het feit dat de persoonlijkheden van je team net even wat verder in het extreme zijn getrokken dan in de voorganger. Rabbid Luigi is nu nóg meer 'hey, fellow kids'-cool en Rabbid Peach slingert er nóg meer internetslang uit. Daarnaast zijn ze ook qua 'class' net even wat beter uitgedacht, met Luigi die meer in z'n rol als sluipschutter is gegroeid en Rabbid Mario die nu een ware mêlee-knokker is geworden.

Mario + Rabbids is nog meer een Mario-game geworden, eentje die zelfs vergelijkbaar is met een Galaxy of Odyssey. Dat is een groot compliment, en ik hoop dat Mario + Rabbids-bedenker Davide Soliane zulks nog vaak te horen krijgt, de gepassioneerde Italiaan die hij is. Want het is duidelijk dat hij in dit vervolg niet minder liefde heeft gestoken. ✪



**SCORE 88**

Ondanks wat dubieuze beslissingen en technische mankementen, is Mario + Rabbids Sparks of Hope weer een heerlijk debiele, speels creatieve, kleurrijke bende. Misschien niet per se veel beter of uitgebreider dan het eerste deel, maar wel degelijk een volwaardig, vrolijk vervolg.

WOUTER



Een stuk langer leuk dan veel Mario-titels en ALLE Rabbid-games.

30-40 UREN



**BASICS**
TURN-BASED STRATEGY
UBISOFT MILAN/UBISOFT PARIS/ UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

## PGA TOUR 2K23

# MAY THE FORES BE WITH YOU!

**Op de eerste date met zijn vriendin wilde Graddus gaan golfen. Tot hij op de prijslijst keek en besloot dat midgetgolf een prima alternatief zou zijn. In PGA Tour 2K23 kan hij eindelijk eens de 'grotemensenvariant' proberen...**




Hee psssst, zal ik je een geheimpje vertellen? In het echte leven heb ik nog nooit gegolfd. De enige club die ik in mijn handen heb gehad was die van midgetgolfbaan Het Ondiepe Holletje. Toch denk ik dat ik talent voor de sport heb. Ik voel het gewoon. Als ik op tv zo'n Tiger Woods zie spelen, kan ik maar één conclusie trekken: dat kan ik ook. Hoe moeilijk kan het zijn, een balletje in een gaatje meppen? In Mario Golf lukte het laatst ook! Zelfs met een handvol Shy Guys die voortdurend in de weg liepen. Geboren en getogen in Amsterdam-Zuid, ben ik feitelijk in de wieg gelegd voor deze kaksport.

### Zekere arrogantie

Ik begon dus met een zekere arrogantie aan PGA Tour 2K23. Dat varkentje zou Graddus wel eens even wassen! Nou, ik kwam van een koude kermis thuis. Golf is veel meer dan met een ijzeren staaf tegen een bal meppen, golf draait om finesse. Om de richting van de wind. Om of je fade of draw slaat. Om wat voor handicap je hebt. Om of de green een helling heeft. En natuurlijk om de onvermijdelijke vraag waarom scores onder par een vogelnaam hebben.

Ben je nog niet afgehaakt? Mooi, dan is PGA Tour 2K23 misschien een game voor jou. Zie je, het hoeft ook helemaal niet zo ingewikkeld te zijn, allemaal. Developer HB Studios heeft namelijk een uitstekende tutorial klaargezet waardoor je in een kwartiertje up-and-running bent met de basics. Daarnaast is de game zéér goed te personaliseren. Bij slagen kun je kiezen voor de klassieke 'drie keer klikken'-besturing (perfect voor een oldskool rakker als moi) of - als je meer van de analoge controls bent - draaien met de stick. Ook zijn AI-moeilijkheid, vergeeflijkheid van het baanoppervlak en zelfs het weer volledig naar wens in te stellen.

### WAAR WAS PGA TOUR 2K22?

**De laatste PGA Tour was 2K21. Okééé, what happened to PGA Tour 2K22? Welnu, uitgever 2K pakt het anders aan dan de money-grabbing concurrentie - *kuch* EA *kuch* - en heeft van z'n golfserie een tweejaarlijkse editie gemaakt. Om écht stappen te zetten, en niet een halve rehash van vorig jaar voor te schotelen. Resultaat is een game die ook echt een verbetering is ten opzichte van z'n voorganger. Hulde!**

### Tassen dragen

Zo bleek ik na een uur of twee ineens best een redelijke golfer. Ik won zelfs mijn eerste toernooi in de Career, na een spannende strijd die all the way ging tot aan de achttiende hole, waarop ik een Birdie scoorde. En mijn opponent slechts par. Ha, hoor mij nou praten, net een echte kenner. Maar zover is het nog niet, want met de AI op hard ben ik nog steeds redelijk kansloos.
Het mooie van PGA Tour 2K23 is dat een toernooitje van achttien holes ook weer niet heel lang hoeft te duren: in een halfuur ben je er wel doorheen. En heb je weer punten verdiend om je avatar verder te optimaliseren met nieuwe fittings voor je club of persoon-



*Graddus heeft niets over topgolf gezegd in deze review. Erg realistisch dus, want wat hij speelt noem je eerder rotgolf, of net-nietgolf.*




> **"In een tijd waarin alles steeds sneller moet is PGA Tour 2K23 een frisse wind."**

lijkheidstrekjes/archetypes, alsof je een 'ragger' of 'stylist' bent. Het gaat best wel diep. Je kunt zelfs je eigen caddy vormgeven, en niet verder vertellen: dat werd bij mij mijn vriendin. Mag zij eens een keer de tassen dragen, muhahaha! Ook erg leuk: je eigen golfbanen ontwerpen met de uitgebreide editor. Eindelijk een hole-in-one op mijn eigen (1 meter lange) baan.

## Echt next-gen

PGA Tour 2K23 is een game waar ongemerkt vele uurtjes in gaan zitten. Vooral omdat je al redelijk snel een goed basisniveau hebt, maar je je voortdurend realiseert dat je er nog lang niet bent als je wat trainingswieltjes uitzet. Hoe minder, hoe bevredigender. Maar echt, er zijn afgelopen jaar weinig momenten geweest dat ik me meer voldaan voelde dan toen ik een Eagle (twee slagen onder par) sloeg op hole 4 van The Legends Championship. Ik tikte een beetje tegen de rechterstick om de 8 mph-windrichting naar rechts te compenseren, twijfelde of ik een chip of flop moest gebruiken en gaf vervolgens exáct de juiste snelheid aan de bal, waardoor hij met twee stuitjes en een korte rol zo *tik* de pin toucheerde. In het gaatje. Extra bonus is dat er een boatload aan officieel gelicentieerde golfers in de game zit. Waaronder natuurlijk Tiger Woods, die al zó lang aan de top staat dat ik letterlijk nog een game van de beste man op mijn Nintendo 64 heb gespeeld. Het voelt goed en vertrouwd om zijn star power ook in PGA Tour 2K23 te hebben. De graphics zijn niet súper geavanceerd en de omgeving is wat steriel, maar het geluid is wel erg goed en het geeft best wel een kick als de commentator precies weet te melden welke keuzes je hebt gemaakt als je een strakke bal slaat. Dat voelt echt next-gen.

## TikTok-aandachtsspanne

In een tijd waarin alles steeds sneller moet en mensen dankzij TikTok een aandachtsspanne van ongeveer drie seconden hebben, is PGA Tour 2K23 een frisse wind. Het is een game die je even de kans moet geven, waarvan je niet na drie mislukte slagen moet zeggen dat de besturing niet werkt en waar je ook niet van moet verwachten dat de beloning gelijk komt. Het is een zen-game, die je qua flow soms kunt vergelijken met schaken, terwijl het wel gewoon een lichamelijke sport is. Oké, er zit momenteel misschien wat weinig content in en de Career is redelijk karig (het is eigenlijk letterlijk toernooi na toernooi zonder overkoepelende context), maar op het vlak van gameplay kan ik weinig meer van een golfgame wensen.
Misschien wordt het toch eens tijd om in het echt de fairway op te gaan. De lingo heb ik inmiddels wel. Nu de knaken nog... ✪




## PSYCHOLOGISCHE OORLOGSVOERING

**Speel je PGA Tour 2K23 online? Kom psychologisch met 1-0 voor door je tegenstander te verbazen met je golfkennis en hem geluk te wensen met een van de volgende kreten:**

- **Enjoy the 19th hole**
- **Hit 'em long and straight**
- **May the Fores be with you**
- **Swing easy**
- **Only Birdies**
- **Have a great round**
- **Fairways and greens**
- **May you avoid the rough**
- **Keep it in the short stuff**
- **Don't throw your clubs**

**SCORE 80**

PGA Tour 2K23 zet flink wat stappen ten opzichte van z'n voorganger. Het is de ultieme zen-game, die zo diep of juist toegankelijk is als je zelf wil. Een ideaal medicijn in een wereld vol sportgames die steeds schreeuweriger en spectaculairder willen zijn, maar uit het oog verliezen waar het in de eerste plaats om draait: een accurate weergave van de sport.

GRADDUS



Pas na honderden holes heb je je swing geperfectioneerd.

**20+ UREN**

**BASICS**

GOLFGAME
2K SPORTS/HB STUDIOS
1-2 SPELERS
OUT NOW

3




REVIEW OCULUS QUEST, PC VR

# THIEF SIMULATOR VR: GREENVIEW STREET

Je zou zeggen dat ik als kersverse vader helemaal geen tijd heb om te gamen, en tot op zekere hoogte is dat absoluut waar, maar VR is natuurlijk ook juist uitermate geschikt om de chaos om je heen even volledig te vergeten. En misschien juist ook wel om dingen te doen die je normaal gesproken nooit zou doen. Zoals in huizen inbreken.
Inderdaad, het zal je niet verbazen dat je in Thief Simulator VR bepaalde objecten moet stelen. Zo begin je in de game als straatschoffie met een breekijzer en jat je bijvoorbeeld autoradio's en simpele dingen van waarde uit huizen, zoals broodroosters, laptops, tv's en geluidsapparatuur. Je moet hierbij opletten dat je niet te veel lawaai maakt, niemand je ziet en je niet vol in het licht gaat staan.
Dit is eigenlijk een beetje de tutorial, want al snel kan je echt waardevolle spullen gaan stelen, zoals kunst en juwelen. Deze zijn uiteraard niet zomaar te pakken en dus moet je iedere keer een plan maken. Ik kreeg er een beetje Hitman-vibes van, waarbij je precies moet weten waar de beveiligers zijn, wanneer ze wisselen van shift en of er zelfs honden aanwezig zijn die je moet zien te ontwijken.
Dit is steeds een soort stealthpuzzel, die lastiger wordt naarmate je dichterbij je doel komt. En zelfs als je bijvoorbeeld de Mona Lisa eindelijk hebt bereikt zal je door middel van puzzels de beveiliging uit moeten schakelen en met precisie lasers en andere boobytraps moeten zien te omzeilen. En precies daar zit de haat-liefdeverhouding in deze game.
Aan de ene kant is het namelijk best leuk om een beetje stiekem en stout te doen en bekende voorwerpen te jatten door middel van het te slim af zijn van de beveiliging. Het kutte is alleen dat ten eerste de game je net even iets te duidelijk maakt wat je moet doen, maar nog erger is dat de tracking en de bewegingen in VR niet secuur genoeg zijn.
En het is niet een kwestie van een underpowered Quest 2, want ook de versie voor de PC met andere headsets en controllers is op z'n zachts gezegd rommelig. En in een game als deze, waarin je juist heel precies te werk moet gaan als meestercrimineel, breekt het de illusie behoorlijk als je door de game zelf eigenlijk onbedoeld de grootste kluns ooit bent.

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**







REVIEW OCULUS QUEST, PC VR

# IRON GUARD VR

Als je van tower-defense-games houdt moet je absoluut de Defense Grid-games proberen. Deel twee is ook speelbaar in VR en is voor mij nog steeds een persoonlijke favoriet. Niet alleen omdat het simpelweg een leuke game is, maar ook omdat tower defense een fantastisch genre is voor VR.

Er zijn helaas maar weinig vette tower-defense-games, maar Iron Guard VR is gelukkig zeker de moeite waard. In de basis is het gewoon een tower-defense-game, waarbij de bad guys langs een vaste route je resources proberen te stelen. Door middel van het gebruik van allerlei wapens op vaste plekken kan je ze te lijf gaan en als je dit tactisch doet behoud je al je resources en overmeester je de vijanden.

Ook de wapens zijn vrij standaard. Zo heb je natuurlijk je gun-turrets, vlammenwerpers, mortieren en shockwaves en wapens die zich speciaal richten op vliegende vijanden. En ja, alle towers kan je natuurlijk meerdere keren upgraden om ze sterker te maken of het bereik te vergroten. Het werkt allemaal erg lekker, maar het is ook zeker verder gewoon standaard stuff waar iedere tower-defense-game uit bestaat.

Waar Iron Guard VR zich dan weer wel in onderscheidt is je rechterhand. In-game heb je namelijk een vette straaljager vast, waarmee je kunt schieten op de bad guys! Zo kan je in real-time je towers helpen die het moeilijk hebben en ja, ook deze straaljager kan je upgraden. Je kunt zelfs op de meest cruciale momenten een dikke airstrike oproepen om toch weer de overhand te krijgen.

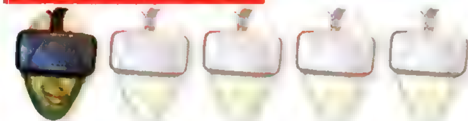
De straaljager en airstrike kan je niet onbeperkt gebruiken en moet meer gezien worden als laatste redmiddel. Als je het goed doet redden de towers het net aan en kan je eventueel precies op het juiste moment gebruikmaken van de straaljager. Het is zoeken naar een balans, wat vele restarts oplevert.

Iron Guard VR is dan ook geen gemakkelijke game en met een uurtje of tien om alle missies te voltooien ook niet kort. Het enige jammere is dat de routes van de vijanden wel erg scripted zijn. Het gaat in Iron Guard VR meer om de juiste towers plaatsen dan om de juiste locatie in het speelveld te vinden, en zo hoeft er weinig nagedacht te worden over hoe je de vijanden de langste route kunt laten afleggen. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







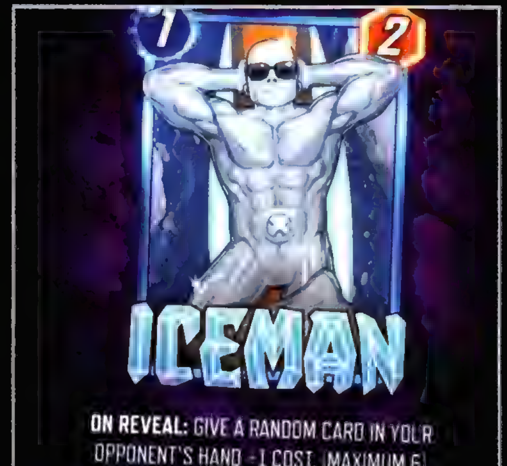
# OOK GESPEELD

## SCHOENMAAT 132 HALEN VOOR HET GEVAL DE SINT JE WIL VERRASSEN MET EEN SERIES X










## ALS JE SNAP SNAPT, DAN SNAPT HET HEERLIJK



**Titel:** Marvel Snap
**Platform:** PC, Android, iOS
**Prijs:** Gratis (maar microtransacties)

Kaartgames zijn niet per se mijn pakkie an, maar maakt me dat juist minder of meer geschikt om over Marvel Snap te oordelen? Geen idee, het staat in ieder geval als een paal overeind dat Marvel Snap mij al langer te pakken heeft dan alle andere kaartgames samen.

Marvel Snap is free-to-play en beschikbaar op smartphone en Windows. Iedereen kan het dus oppakken en daar helpt de game je ook enorm mee. **Het is namelijk zo opgezet dat je er, zelfs als beginner, vanaf het begin wordt in gezogen.** Slim natuurlijk, want zoals een typische free-to-play game betaamt, zijn ze afhankelijk van microtransacties. En hoe meer mensen aan boord, hoe harder die dukaten in de zak rinkelen bij Disney.

Dat wil niet zeggen dat je vanaf een bepaald niveau tegen een enorme pay-to-win-muur aanloopt. De makers hebben beloofd dat alle kaarten die je met echt geld kunt kopen uiteindelijk ook te verkrijgen zijn voor de spelers die er geen geld voor (over) hebben. **Door gewoon te spelen, kun je dagelijkse en seasonal opdrachten voltooien**, waar je credits voor krijgt en mee levelt in de Season Pass. Je krijgt per spelletje dat je speelt ook upgradepunten die je weer kunt besteden om je kaarten te upgraden, waardoor je weer stijgt in Collector Level. Dat Collector Level is belangrijk, want hoe hoger je komt, hoe meer kaarten en andere punten je vrijspeelt, waardoor je langzamerhand nieuwe kaarten in je deck kan inpassen. Maar hoe leuk is het nou eigenlijk? Nou, ten eerste zijn de kaarten heel tof; **je zult veel van de helden en slechteriken herkennen en ook de effecten op de kaarten zijn veelzijdig en kunnen naar hartenlust gecombineerd worden.** Dat doe je op drie verschillende locaties, die ieder hun eigen effect hebben. Als je twee van de drie locaties hebt gewonnen, win je de match. Zo kan het zijn dat je op die locatie dubbele krachtpunten voor alle kaarten krijgt, of dat elke kaart die wordt gespeeld 25 procent kans heeft om vernietigd te worden. De locatie-effecten kun je weer combineren met de effecten van je gespeelde kaarten om het maximale effect te genereren.

**Dat klinkt allemaal heel ingewikkeld, maar dat valt wel mee.** Want je leert terwijl je speelt, van de effecten van je eigen kaarten, van die van je tegenstanders, en hoe je uiteindelijk gebruik kunt maken van effecten die op het eerste oog enorm zinloos lijken. Als je dat begint te snappen, kun je je focussen op 'Snap', waarmee je de inzet kunt verhogen die op het spel staat. Zo kun je 1 punt winnen of verliezen als niemand Snapt, tot 8 punten als je snel Snapt of als beide spelers Snappen. Snap je? En als je nog even de tijd nodig hebt om dat te snappen, maakt dat helemaal niet uit!

**Tip:**

Als je net begint met Marvel Snap, druk dan meteen in het begin van je potjes op Snap. Je speelt toch tegen AI (herken je aan de generic namen en dat ze locaties niet herkennen). De kans dat je verliest is heel klein, en zo level je snel door.

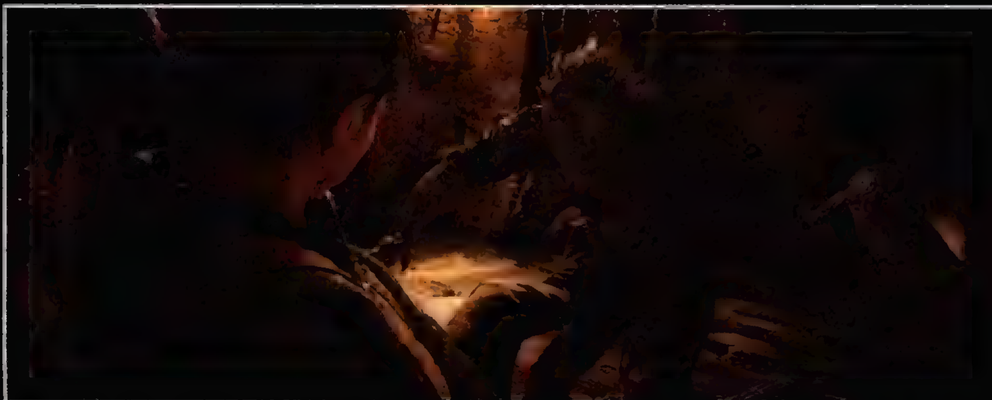
Want ieder potje is gedaan rond de drie tot vijf minuten. En dat is geweldig! En kut. **Want het 'nog maar eentje'-effect is 95 procent op deze app en kan je serieus in de problemen brengen met Het Echte Leven.** Natuurlijk zijn er ook wat lichtelijk irritante dingen, zoals dat goud de 'premium' currency is, wat je ook gewoon kunt winnen als je veel speelt, maar dat je dan weer niet kunt gebruiken om de Season Pass te kopen. Of dat je een enorm aantal – te veel – van je potjes als beginner speelt tegen de AI, waardoor je de echte charme van de game pas later begint door te krijgen. En dat is zonde, want Marvel Snap is de kaartgame die me zover heeft gekregen dat ik na zit te denken over mijn decks, ook als ik niet op de kakkerette zit! En dat is een hele prestatie.

**Tip:**

Vanaf Collector Level 215 komt er een grotere kaartpool vrij, waardoor je die dus ook bij je tegenstanders gaat zien. Je kunt stoppen met levelen rond Collector Level 212 en dan je credits sparen tot de cap van 25.000. Als je dan je kaarten gaat upgraden, krijg je direct een hele bubs nieuwe fancy kaarten!

**OORDEEL:**







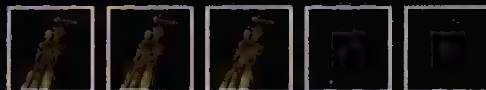
# ALLEEN AL OM ALCINA



**Titel:** **Resident Evil Village: Gold Edition**
**Platform:** PC, Xbox Series X/S, PS5
**Prijs:** 49,99

Deze speciale editie van Resident Evil Village klinkt alsof het weinig meer is dan dezelfde Resi 8 in een extra glanzend doosje, maar dat is natuurlijk allang niet meer hoe het werkt in dit digitale tijdperk. **Want het is vooral content die deze game 'Goud' maakt**, zoals de toevoeging van een third-person-modus om de campaign een keer vanuit een nieuw perspectief te zien. De animaties van Ethan zijn daarbij overigens heel erg prima, waarbij heel slim voorkomen wordt dat je de man z'n gezicht te zien krijgt (we can't handle the truth!), en hoewel dit voor mij niet genoeg reden is om de game helemaal opnieuw te spelen, zou ik dat in magerdere tijden zeker overwogen hebben. Third person doet deze game namelijk zeker geen kwaad!
Verder kent Villages Gold Edition een extra campaigntje genaamd Shadows of Rose. Dit betreft een aardig stukje mini-Resi, compleet met best wel inventieve puzzels, houterige actie en soms zelfs wat enge stukjes, maar niets dat onmisbaar is. Bovendien zijn Rose haar Megamycete-krachten, waarmee je bloederige bloemen moet bevriezen – ja, lees dat nog maar een keer en snap er even weinig van –, niet de meest interessante mechanic ooit. Maar hey, **dit is zeker geen slecht hergebruik van de gebieden uit Resident Evil Village**, nu als een remix in 'Rose haar hoofd'.
Over een remix van Village-gebieden gesproken, dat is de Mercenaries-modus natuurlijk ook en die is in de Gold versie aan de hand van Additional Orders flink uitgebreid. Er zijn wat stages bij gekomen en die wil je snel uitspelen (wat niet zo moeilijk is, helemaal niet als je met Chris Redfield speelt), want dan ontgrendel je Heisenberg en niemand minder dan de heetste lady in gaming op dit moment, Lady Dimetrscu, als speelbare personages. Die laatste snijdt haar vijanden met haar 'scissorhands' en gooit met stoelen, **terwijl ze door haar flinke lengte moet bukken om door deuropeningen te passen.**
Het zorgt er niet voor dat deze Mercenaries omhoog schiet in de algemene ranking (die van Resi 5 is nog steeds m'n favoriet), daarvoor had het op z'n minst co-op moeten zijn, maar de Additional Orders kunnen je tijd met deze bonus-modus op z'n minst verdubbelen. Ik zal even Kaptein Overduidelijk uithangen: alleen de echte fans die natuurlijk al in het bezit zijn van de oorspronkelijke game, zullen Resident Evil Village: Gold Edition willen aanschaffen. **Voor de minder geobsedeerden is dit alleen een aanrader als je Villages originele release geskipt hebt**, hoewel het dan ook niet zo gek zou zijn als je Village gewoon uit de budgetbak opduikt. Ik vind het in ieder geval een leuke uitgave, alleen al om het gestoorde gekakel te kunnen horen van Alcina Dimitrescu op een rampage.

**SCORE:**







# KUBUSJE KLIKKEN MET KODY



**Titel:** **The Past Within**
**Platform:** PC, Switch, iOS, Android
**Prijs:** 5,99

Een coöperatief puzzelspel van de Nederlandse ontwikkelaar Rusty Lake, die moet Ook Gespeeld worden. Zeker wanneer je het handgetekende en aandoenlijk artstijltje van de game ziet. The Past Within wordt zoals gezegd in co-op gespeeld en speelt zich af in twee verschillende tijdlijnen. **De ene speler begeeft zich in de toekomst, terwijl de andere gevangen zit in het verleden.** Het plezier van het spel zit 'm in de onderlinge communicatie, want zonder samenspraak ga je een lastige tijd tegemoet. Wees dus helder, en bombardeer je maat vooral niet met overbodige details. Iets wat ik natuurlijk vooral wel deed als frictievoorzitter van de redactie: **"Cody, hier heb ik niets aan. Wees nou even stil man, zo komen we nergens", ik geniet daar van.** De esthetische verschillen tussen de toekomst en het verleden geeft de game karakter en zorgt ervoor dat je als individu een andere spelbeleving ervaart. Zo is het verleden in typische, 2D-handgetekende Rusty Lake-stijl vormgegeven en loop je in de toekomst een 3D-vormgegeven kubus tegen het lijf. Waar ik trouwens echt zolang op heb lopen klikken zonder enig idee te hebben wat ik aan het doen was. Terwijl de puzzels echt niet zo heel moeilijk zijn. Je bent vooral bezig met het doorgeven van specifieke symbolen, figuren en data. **De oplossing is nooit héél moeilijk, maar dat compenseert de game door nieuwsgierigheid te belonen.** Zo levert het aanklikken van willekeurige objecten genoeg onverwachtse momenten op, zeker voor 5,99 euro!

**OORDEEL:**






# NÉT IETS LEUKER DAN JE VERWACHT

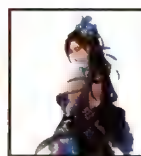
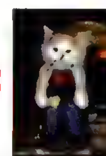


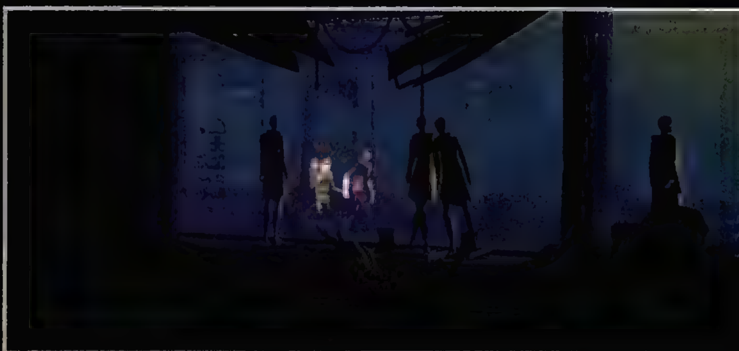
**Titel:** Harvestella
**Platform:** PC, Switch
**Prijs:** 54,99

Een kleurrijke 3D farmingsimulator met een vleugje Final Fantasy en Stardew Valley, dat was de verwachting nadat Harvestella werd onthuld tijdens die Nintendo Farming Direct van afgelopen zomer. Op zich klopt dat wel, al zou ik Harvestella nooit in dezelfde adem noemen als bovenstaande franchises. Want ondanks dat je in JRPG's wel vaker wordt belaagd met overbodig veel dialoog en speluitleg, voelt het in het geval van Harvestella nogal overbodig. **Zo moeilijk is het allemaal niet.** Een valse start dus. Wat zonde is, want verder heb ik me prima vermaakt met het nieuwe spelletje van Live Wire en Square Enix.

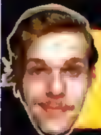
**In de wereld van Harvestella staan vier gigantische kristallen centraal**, ook wel de Seaslights genoemd. Deze kristallen zorgen ervoor dat er gedurende een jaar vier verschillende seizoenen plaatsvinden. Logisch, right? Enfin, op een gegeven moment beginnen de kristallen raar te doen, en vindt er tussen ieder seizoen een soort vijfde seizoen plaats, wat de inwoners de Quietus noemen. Dit 'seizoen' duurt gek genoeg telkens maar één dag, maar **Gedurende deze dag gaat wel iedereen dood die met de buitenlucht in aanraking komt**, behalve wij, want wij zijn immuun. Alleen weten we niet waarom, omdat we geheugenverlies hebben. Dat gaan we uitzoeken! In de tussentijd ploegen we wat grond om met typische oogstmechanieken, hakken we vijanden neer met ondermaatse, stugge combat **en doen we wat heitjes voor karweitjes waarmee we vrienden maken** die ons bijstaan in onze queeste. Prima toch? Nee, het is geen grafisch kunstwerk en ook de gameplay laat te wensen over. Maar het is een vermakelijke combinatie van twee bekende genres waar ik uiteindelijk meer plezier mee had dan ik verwachtte.

**OORDEEL:**

 +  = 

# WAR OF THE WORLDS ONTMOET INSIDE



**Titel:** Somerville
**Platform:** PC, Xbox One, Xbox Series X/S
**Prijs:** 24,50 (en Game Pass)

In de zomer van 2021 werden er een hoop veelbelovende games aangekondigd, maar weinig wisten zo mijn aandacht te grijpen als Somerville, de eerste game van Jumpship, een studio opgericht door een voormalig executive producer van onder andere Inside. En dat zie je, want Somerville is een zelfde soort puzzelgame waarin je vooral veel rondloopt en omgevingspuzzels moet oplossen. Je speelt als een man, **die samen met zijn vrouw en peuter tv zit te kijken als er ineens een buitenaardse invasie plaatsvindt.**

Natuurlijk worden jullie al snel van elkaar gescheiden, waarna het sci-fi-gehalte van de game in rap tempo oploopt en je een bepaalde kracht krijgt waarmee je 85 procent van de omgevingspuzzels moet zien op te lossen. Die puzzels zijn helaas erg makkelijk, en de momenten waarop ik eventjes vast zat waren vooral te verklaren door bugs of een falende camera. Ik zeg 'eventjes', want na drie uur had ik de game al uitgespeeld.

**Desalniettemin is Somerville van begin tot eind een enorm unieke en vooral memorabele ervaring.** Hoewel die camera soms bij de puzzels in de weg zit, steelt hij de show bij de segmenten waarin je 'gewoon' door de postapocalyptische wereld loopt. Prachtige shots ontvouwen zich, van een langzaam opdoemend dorpje dat bestookt wordt door een gigantisch ruimteschip tot een beklemmende zoektocht door donkere grotten, met een interessante aaneenrijging van camerahoeken en haast briljant gebruik van licht en kleur. **De gameplay is dus erg simpel, maar dat wordt goedgemaakt door een hele hoop eye candy.** Het verhaal weet ook lang genoeg interessant te blijven - zonder dat er ook maar één woord in wordt gesproken -, en heeft me zelfs flink aan het nadenken gezet. Al is de kans groot dat jij het tegen het einde veel te vaag en pretentieus gaat vinden, maar zelfs dan kun je niet ontkennen dat Jumpship met Somerville een uitstekende basis heeft neergezet om een volgende game mee te maken. Zolang dat **interessante cameragebruik** er maar weer in zit, en de omgevingen net zo mooi zijn vormgegeven, want dan zal ik ook hun volgende game in één ruk willen uitspelen.

**SCORE 77**



# RED ME UIT DEZE RABBITHOLE



**Titel:** **Mount & Blade II: Bannerlord**
**Platform:** PC, PS5, Xbox Series X/S
**Prijs:** 49,99 euro

Deze game had me eigenlijk al vanaf het begin, want Basil Poledouris' Conan-achtige muziek waarmee Mount & Blade II komt binnenvallen **bracht me meteen in een middeleeuwse mood**. Een prachtig detail is dat elke factie waaruit je vervolgens kan kiezen, een geheel eigen, specifiek muziekstuk heeft om een beetje de sfeer van het volk in kwestie aan te geven. Maar goed, dit is verre van Conan the Barbarian, want Mount & Blade II: Bannerlords is geen fantasy. Althans, dat dacht ik.
Ik ging er welgevoeglijk vanuit dat de Sturgians, Aserai, Khuzaits, Battanians en Vlandians die je als facties kan kiezen echt bestaande volkeren waren, maar een zoektocht op het web stuurt me alleen maar naar de Mount & Blade-wiki. Het blijkt dus dat er een heel continent verzonnen is voor deze game, Calradia, compleet met allerlei stammen en naties die geïnspireerd zijn door IRL geschiedenis. **De worldbuilding is dus een beetje Game of Thrones-achtig, alleen dan zonder draken**, maar wel op een gelijksoortige manier gebaseerd op middeleeuwse historie, en wordt al sinds 2008 in zes verschillende releases uitgebouwd. Niet te mals en uitgebreid dus, de wereld van Mount & Blade, en de game zelfs is ook verre van beperkt. We hebben hier te maken met **een RPG van epische proporties waarin overweldigend veel mogelijk is**. Via een tactische map, die qua looks sterk doet denken aan die van een oud Total War-deel, kan je vrijelijk door het rijk bewegen om op zoek te gaan naar (veelal simpele) quests om je leger uit te breiden, je faam te vergroten en eventueel een vrijblijvend verhaal te volgen. Gevechten vinden plaats in third-person, terwijl je hoofdpersonage orders geeft aan je immer gevaarlijk en groter wordende groep krijgers, terwijl hij of zij zelf ook een robbertje meeknokt met een keur aan wapens.
Gaandeweg de game - naarmate je meer troepen, geld, vaardigheden en invloed verzamelt - is er steeds meer mogelijk: onderhandelingen met nobele lui, het kopen van vastgoed, verbonden maken door uithuwelijking en het inzetten van handelskaravanen bijvoorbeeld. Het kost je allemaal wel een flinke portie geduld en middeleeuws gesodemieter overigens, want **dit is niet een laagdrempelig spelletje dat je stevig bij je handje meesleurt**. Nee, dit is van die diepe, strategische managament-shit die je vroeger alleen op de PC kon vinden omdat alleen het Master Race nerdy genoeg was. Dit is het soort game dat je dankzij de eindeloze customization-opties, de talloze mods en een uitgebreide multiplayer nooit meer de kerker van je moeder laat uitkomen.
Mount & Blade II: Bannerlords is een belachelijk uitgebreide game, en daarom ook een ontzettend diepe rabbithole en een tijdcycloon van jewelste. **Je douwt hier zo tientallen uren in zonder dat je het goed en wel doorhebt**, maar dat wil niet zeggen dat het ondankbare uren zijn of dat de game geen respect heeft voor je tijd: progressie wordt namelijk constant geboekt. De schaduwzijde van al deze content, van het feit dat Mount & Blade II je praktisch alles laat doen waar je middeleeuwse sim-/RPG-ziel naar verlangt, is dat de charactermodels ongeveer even mooi zijn als een baby op een schilderij uit de renaissance, de audio even lekker klinkt als een luit en gevechten zich ongeveer even soepel laten besturen als een trekschuit. Maar stap je door de lelijkheid de diepte in, dan kruip je hier moeilijk weer uit.





**OORDEEL:**

Beetje + Flink wat + Heel veel = **NICE**











# QUIZT JE DAT?

## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**




**1** Wat is de beste game van het jaar?
- A) Horizon Forbidden West.
- B) Elden Ring.
- C) Tunic.

**2** Wat is Graddus zijn IQ?
- A) 25.
- B) 175.
- C) Onder de 70, in ieder geval.

**3** Waar lijkt Lost Soul Aside in eerste instantie een kloon van?
- A) Dark Souls.
- B) Demon's Souls.
- C) Final Fantasy 15.

**4** Wat is die irritante term uit Park Beyond?
- A) Impossification.
- B) Possimpible.
- C) Unthinkification.

**5** Wat lukte Fire Emblem wel, en veel andere Nintendo-titels niet?
- A) Aanslaan in het westen.
- B) Verkooprecords breken.
- C) Floppen.

**6** Met welke kunstenaar verbindt Jurjen de game Okami?
- A) Zichzelf.
- B) Giorgio de Chirico.
- C) Katsushika Hokusai.




**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

**Alle antwoorden goed?**

**DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE MARVEL MIDNIGHT SUNS HOODIES OF T-SHIRTS**

PU 342 LIGT 25 JANUARI IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEEFT WOUTER AL VELE MALEN TOT AAN DE OPKOMST VAN DE MIDDERNACHTELIJKE ZON EEN MARVELOUS SPELLETJE GESPEELD.
- TREKKEN TWEE REDACTEURS ZICHZELF OPEN OM TE KIJKEN OF ER EEN DUIVELTJE IN HEN ZIT.
- HEEFT MARVIN ZOVEEL VLEES IN DE HAKMOLEN GESMETEN DAT HIJ ER DRAAIERIG EN MISSELIJK VAN IS.
- TREKT FLORIAN HEEL ONGEBONDEN Z'N SNELLE SCHOENEN AAN. MET KLITTENBAND DUS, WAARSCHIJNLIJK.
- KOMEN WE ER EINDELIJK ACHTER WAT HET LEEFTIJDSLIMIET IS OP HET SPELEN VAN FORTNITE.
- SCHATTEN WE DE KANSEN IN OP EEN NIEUWE LOCKDOWN ZODAT WE LEKKER AAN ONZE BACKLOG KUNNEN WERKEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *




## TJEERD VS. HORRORGAME IN DRIE FOTO'S






## YO!DM

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

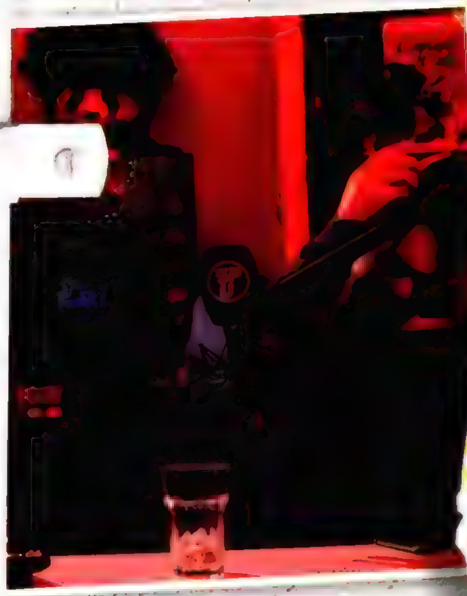
Kan ik me gta acc op een ander PlayStation zetten maar dar account met de gta is verbanen voor de 3 keer weet jij ook dar hij nu voor altijd weg is groetjes djaylano

Sorry, wat?

Heyy mensen van power unlimited ik heb een vraag, ik heb perongeluk op de ps5 versie van gtav de taal van Engels naar Chinees veranderd. En ik heb alles geprobeerd maar niks lukt. Weten jullie wat er aan de hand is.

Mvg Fabian

Je hebt de taal naar Chinees veranderd.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



## GOTHAM KNIGHTS

Feestjes, we houden ervan. Dus natuurlijk waren we ook te vinden op de release van Gotham Knights. De game zelf zijn we iets minder over te spreken, maar dat werd weer goedgemaakt door de aankleding van de locatie met props.



## PERSKIT VAN DE MAAND!

Als je op vrijdagmiddag een grote pul binnenkrijgt, dan is dat perfecte timing. En daarom pakt Pentiment automatisch de felbegeerde titel 'perskit van de maand'.






## MELK, MAN

Dit is Jacco, die een stuk karton aan het melken is.

## FRAMEDROP

JORDI PETERS









# Neo's Art



Batman mag dan wel RIP zijn in Gotham Knights, en de enige echte Kevin Conroy is overleden, maar in Neo's hart is de Caped Crusader altijd springlevend. Dus, om de Dark Knight en de wijlen stemacteur te eren, maakte ze deze prachtige grafische plaat, geïnspireerd door jaren 70 doommetal-posters.